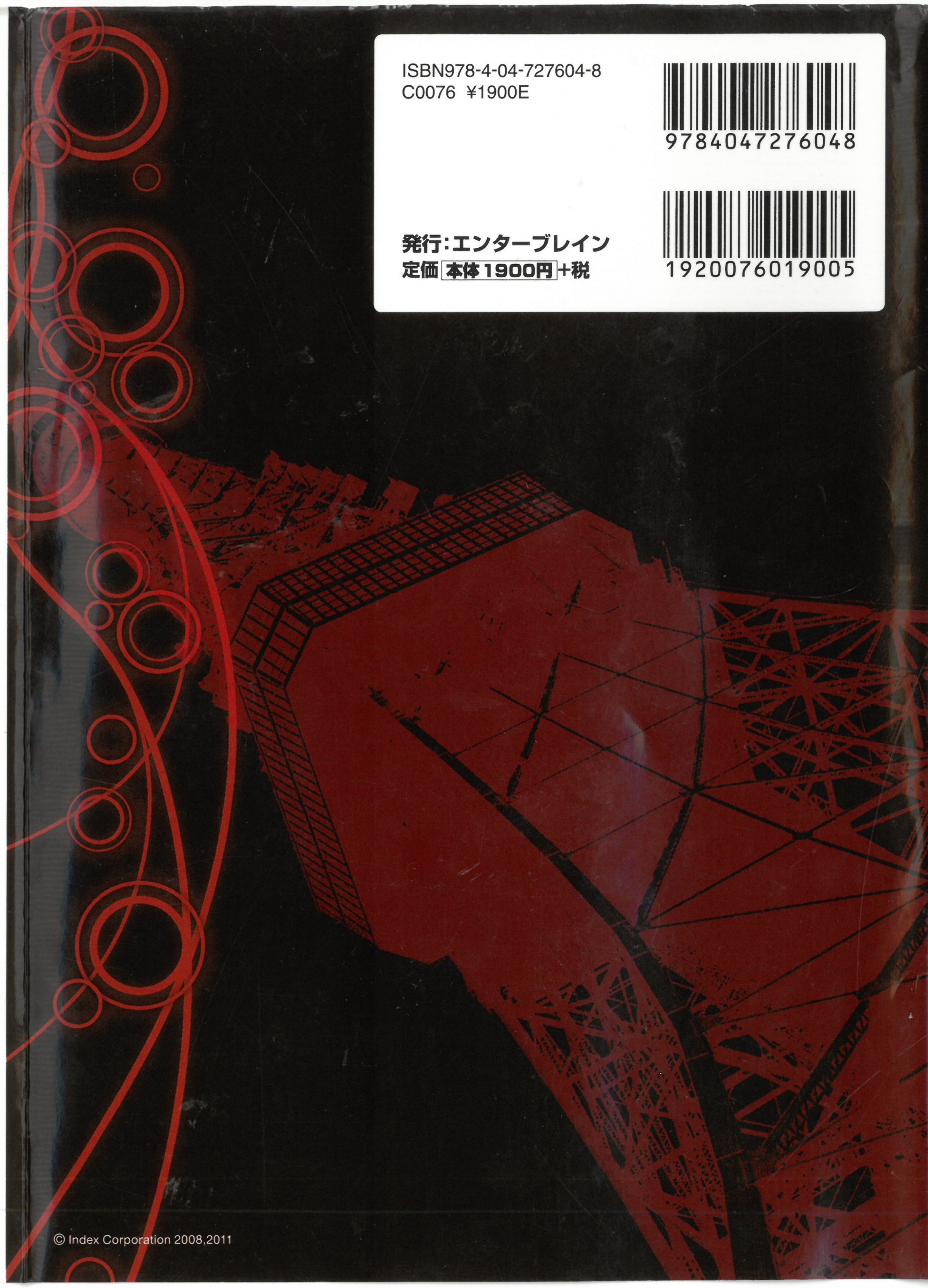


ISBN978-4-04-727604-8
C0076 ¥1900E

9784047276048

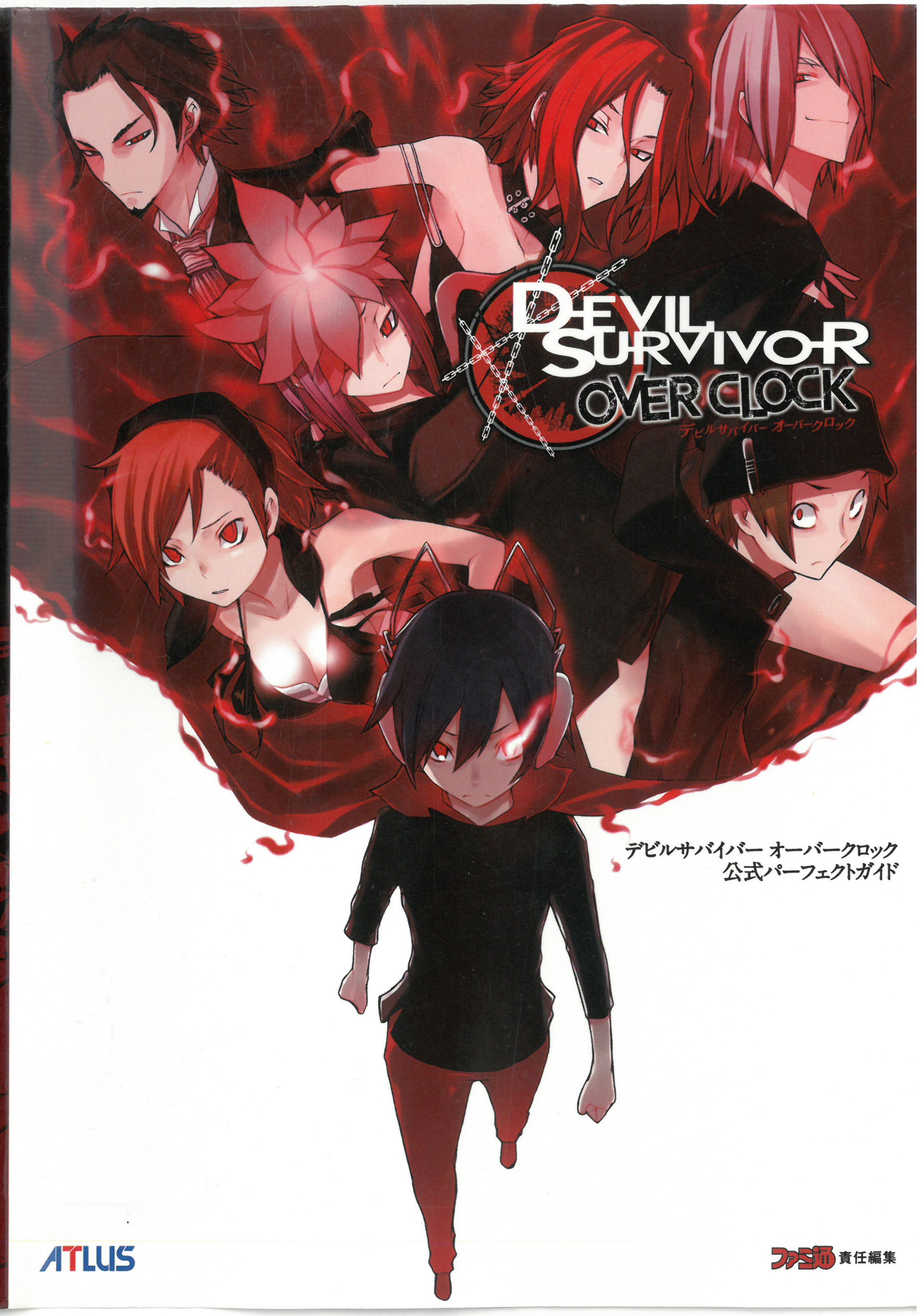
1920076019005

発行：エンターブレイン
定価 本体1900円 +税

デビルサバイバー オーバークロック 公式パーフェクトガイド

ATLUS×ファミ通

enter brain



デビルサバイバー オーバークロック
公式パーフェクトガイド

ATLUS

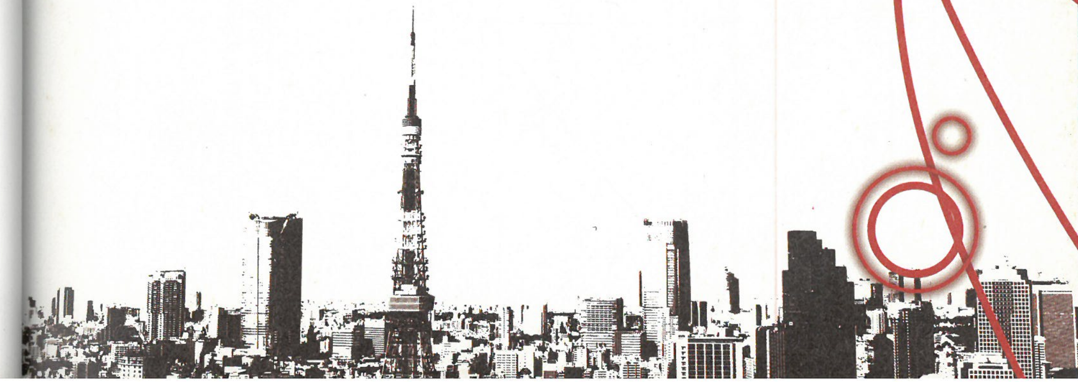
ファミ通責任編集


ATLUS
DEVIL SURVIVOR
OVER CLOCK
デビルサバイバー オーバークロック
デビルサバイバー オーバークロック　公式パーフェクトガイド
ファミ通 責任編集

DEVIL SURVIVOR OVER CLOCK

デビルサバイバー オーバークロック

デビルサバイバー オーバークロック　公式パーフェクトガイド



―汝、人の身に生まれし者よ。
人は今や、力ある種。
なれば人よ、汝は向き合わなければならない。
己が持つ力と、

そして『運命』に―

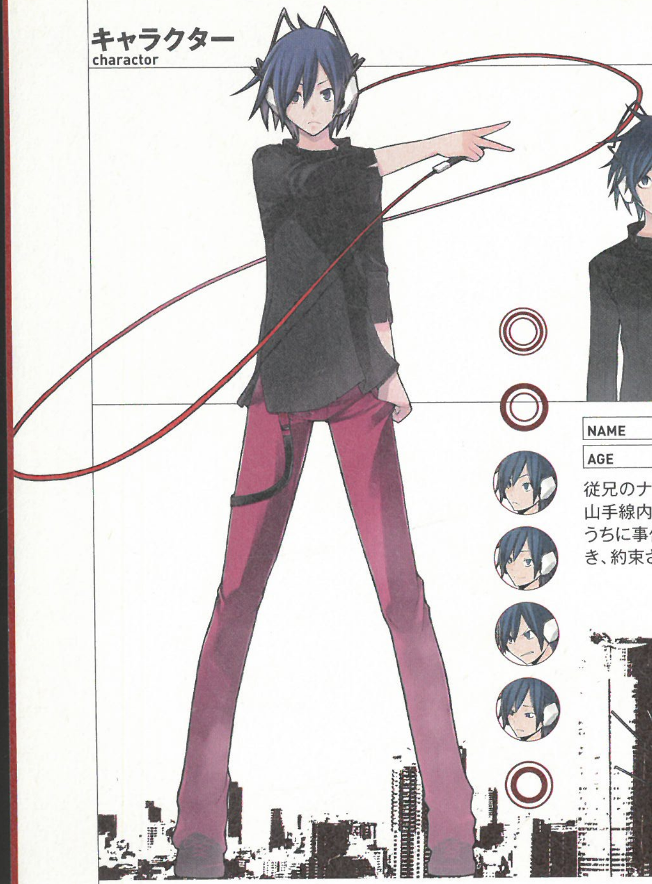
平穏な日常に在りても、
定めは刻々と迫り来り。
―其は、裁きなり。
かつて汝ら人の子の言葉を分かち、
驕れる力を砕いたる雷なり。

―されど。
神自ら在らざる限り、
全ての者は、闇をも抱く―

人よ、真に己で在りたいならば、
汝は自ら、戦わねばならない。

―汝の持てる闇、『悪魔』と。

キャラクター
charactor





NAME 主人公
AGE 17歳

従兄のナオヤに呼び出された渋谷で、突如発生した山手線内封鎖に巻き込まれた少年。本人が気づかぬうちに事件の渦中にあり、仲間とともにこれを生き抜き、約束された破滅から逃れようとする。





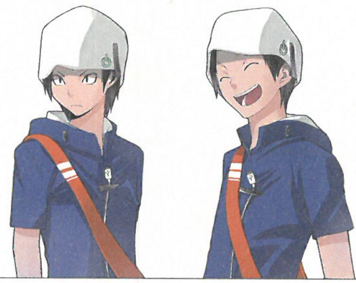
NAME 谷川柚子（ユズ）
AGE 17歳
HANDLE YUZ

主人公と同じ高校に通う少女。普段は強気な振る舞いを見せるが、封鎖された東京をさまよううちに気弱な一面も覗かせ、幼馴染みである主人公に頼ってしまう。ハルが所属するバンド「D-VA」の大ファン。









NAME 木原篤郎（アツロウ）
AGE 17歳
HANDLE AT-LOW

主人公と同級生で自他ともに認める親友。封鎖された地でもノートPCを手放さず、豊富なコンピュータ知識と特技のプログラミングで主人公をアシストする。ナオヤを天才プログラマーと認め敬愛している。







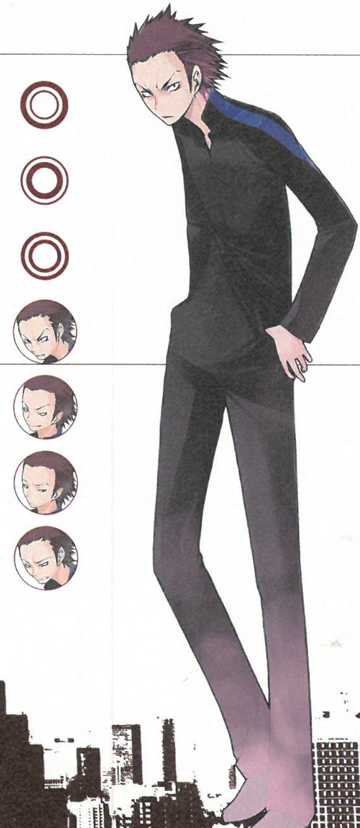
NAME 直哉（ナオヤ）
AGE 24歳
HANDLE NAOYA

かつて主人公と同居していたこともある従兄。人知を超えた凄腕のプログラマーとして知られ、翔門会の要請で悪魔召喚プログラムを作成した。主人公たちを渋谷に呼びよせ、改造COMPを渡した張本人。



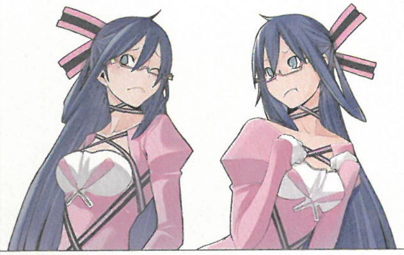

NAME	高城圭介（ケイスケ）
AGE	17歳
HANDLE	K-T

アツロウの中学生時代の同級生。かつていじめの対象とされていたアツロウを助けるなど、正義感が強く曲がったことを嫌う。高校で同級生に裏切られたあげくいじめにあい、人間不信に陥っている。

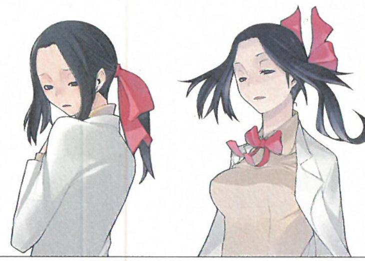
NAME	二階堂征志（カイドー）
AGE	19歳
HANDLE	ニカイドウ

渋谷界隈を拠点に活動するカリスマチーム、ダイモンズのリーダー。兄を連続吸血事件で亡くし、その落とし前をつけさせるべく犯人を追う。幼馴染みのマリをマリ姉と呼び、密かに好意を抱く。




NAME	小牧翠（ミドリ）
AGE	15歳
HANDLE	DORRY

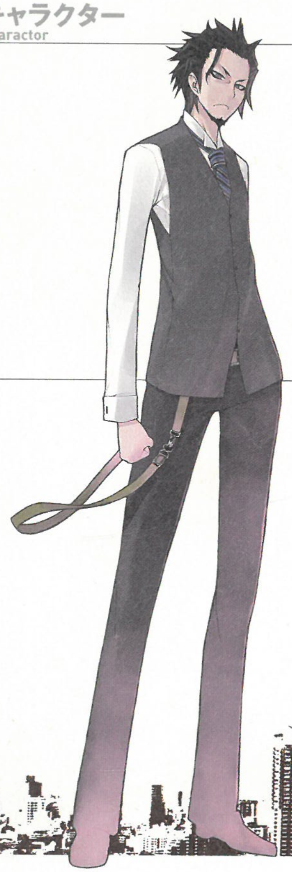
コスプレイヤー"ドリー"として、その道で絶大な人気を誇る、ネット上のアイドル。特撮番組のスーツアクターをしていた亡き父親の影響と、自身の変身願望が相まってヒーローに強く憧れている。

NAME	望月麻里（マリ）
AGE	23歳

小学校の養護教諭。アツロウが中学生のとき、アツロウの家庭教師を務めていた。カイドー、カイドーの兄とは幼馴染みで、カイドーの兄を殺した連続吸血事件の犯人を憎み続けている。

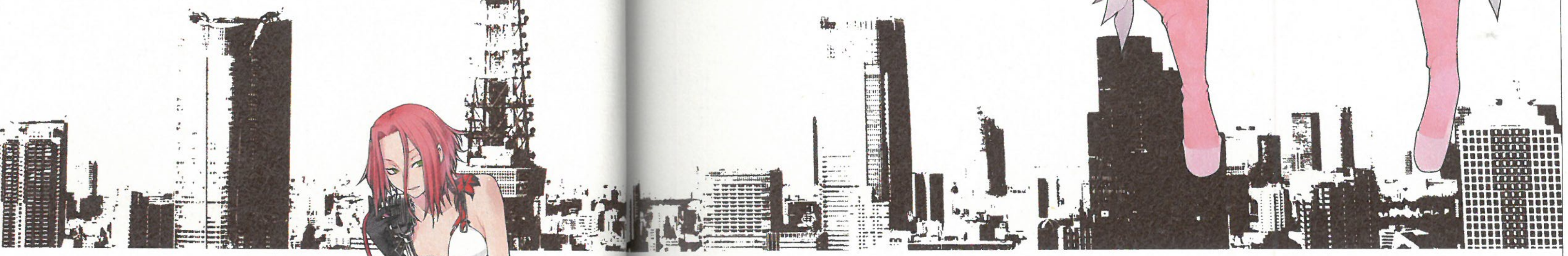




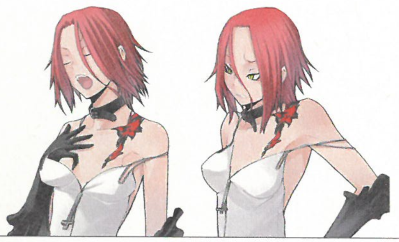


NAME 神谷詠司（ジン）
AGE 25歳
HANDLE GIN

表参道でバー「エイジ」を営む男性。ハルの保護者的役割を担っていたアヤと恋人関係にあったが、アヤが失踪したためその役割を引き継いだ。アヤ失踪との関連が疑われる、翔門会について探っている。









NAME 春沢芳野（ハル）
AGE 20歳

活動休止中のインディーズバンド、「D-VA」のボーカル。元ボーカルのアヤに強く影響を受け、彼女に心酔し目標としている。歌声に秘めた力を持ち、アヤから渡されたシーケンサーで仲魔を召喚できるらしい。







NAME 九頭竜天音（アマネ）
AGE 16歳
HANDLE AMANE

翔門会教祖の娘にして翔門会の巫女。「神による人間たちへの試練を回避する」という目的は同じだが、ベル・ベリトと手を組んだ父に反して、アマネ自身は天使を信奉するかのような言動を取る。





NAME ジャアクフロスト（ジャア君）
AGE ???歳

最初は単なるジャックフロストに過ぎなかったが、ミドリに敗北したことで強さに大切なのは愛だと知り、愛を求めて旅立った。後日、愛と怒りの戦士ジャアクフロストとなって帰還を果たす。



NAME 飯綱ミサキ（イヅナ）
AGE 26歳

天使たちの指示によって政府から派遣された非公式な特別部隊、陸上自衛隊STF（特別機動部隊）の一員。任務に忠実だが、内心では人々を見捨てることに苦悩を抱く。



NAME 本多保行（ホンダ）

難病の手術を控えた息子のために、どんな手段を使っても封鎖を突破しようとしている。会社員を自称するが、実際にはなんらかの調査を行なっているらしい。



NAME 10-BITさん

ショウジの先輩とともに政府の秘密を探っている最中、身の危険を感じて姿を消した。アツロウとは旧知の仲で、死亡寸前に極秘データをアツロウに託す。



NAME 東海林（ショウジ）

封鎖内に取り残されたジャーナリストで、職業意識から、封鎖に隠された謎を暴こうと精力的に活動する。政府の封鎖計画を調べて殺害された人物の後輩。



NAME 東間（アズマ）

翔門会の幹部。ハルに眠る力を得るためにハルに接近していた。翔門会の改造COMP製造部門の統括者。



NAME 翔門会教祖

人間が神の試練から解放されることを望んで謎の団体・翔門会を設立した人物。アマネの父親。

NAME 伏見（フシミ）

現任務での階級は三佐。隊長として部隊を指揮し、悪魔の殲滅手段を探っていたが、のちに主人公たちに助力する。

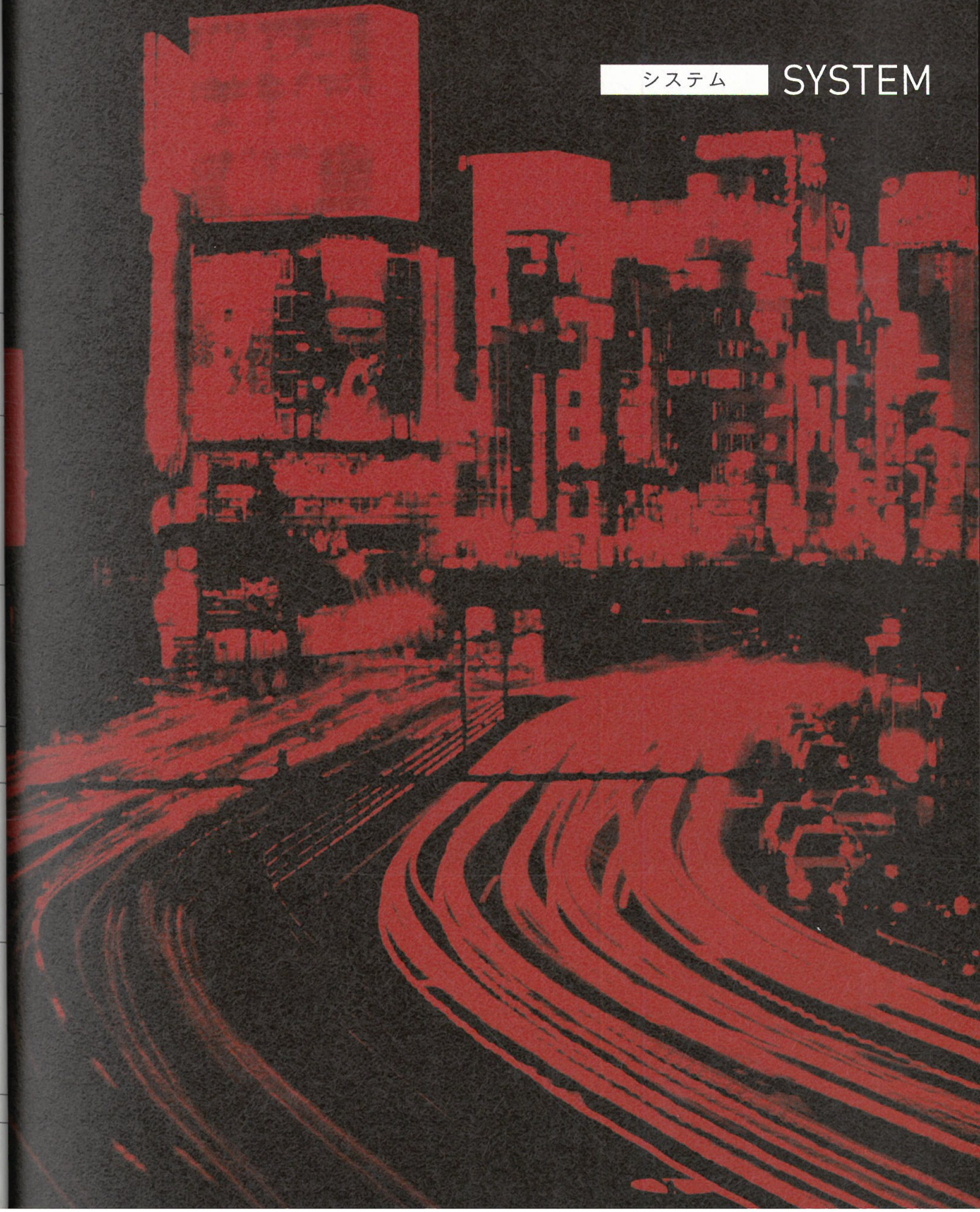




NAME 遊び人風の男

ふらりと出没して人知を超えた知識を開陳し去っていく謎の男。主人公と本多に力を貸すが、どこかおもしろがっている。

システム SYSTEM



『デビルサバイバー オーバークロック』とは

『デビルサバイバー オーバークロック』とはいったいどんなゲームなのか？ まずはゲームの目的と3つのパートを理解し、それぞれ鍵となる項目を覚えておこう。

ゲームの目的は？

本作は実質7日間（ルートによっては8日間）という日数の中で、悪魔の出現によって封鎖された山手線内から生還することが目的だ。しかし主人公たちには死亡日時が定められており、これを覆すために幾度もの試練を乗り越えなければならない。そのためには仲間を集め、悪魔を仲魔にして合体で強化し、人々の問いに正しい選択肢を選ぶ必要がある。

本作はアドベンチャーパート、COMPメニューパート、バトルパートの3つのパートに大きく分けられるが、まずはゲームの流れとパートごとの概要について把握しておこう。

◇EASYモードについて

本作では初回プレイ時のみEASYモードの選択が可能になっている。このモードでは得られる経験値とマッカが約1.2倍（通常のモードと比べて）になっているので、スムーズなゲームプレイを楽しむことができるだろう。



もちろんEASYモードでのプレイでも物語やエンディングに変更はない。

ゲームの流れと3つのパート

Ⅰ アドベンチャーパート（→P14）

アドベンチャーパートは各地を移動し、人々との会話や情報収集をしながら、物語を進めていくパートだ。ここで発生するイベントには選択肢が多く、回答次第で物語の展開が変化し、最終日のルート分岐に影響を与える。また、一日に行動できる回数は決められているため、計画的な行動が要求される。



限られた時間内に効率よくイベントを発生させ、必要な選択肢をいかに選ぶかが、このパートの鍵となる。

アドベンチャーパートはここをチェック！

- 一日に取れる行動回数は限られている→P14
- 時間の経過によって発生、消滅するイベントがある→P15
- 選択肢や取った行動によって、仲間になるキャラクターやストーリーが変化する→P15
- 選択肢と好感度によってLAST DAYからのルートが分岐し、エンディングも変化→P15

Ⅱ COMPメニューパート（→P17）

悪魔召喚プログラムがインストールされた携帯型ゲーム機、通称「COMP」を用い、オークションによる悪魔の購入、仲魔の合体、能力値の確認、チーム編成、スキルセットなどなど、基本的にはバトルの準備を行なうパート。COMPには通信機能も備わっているので、受信したメールの確認もこのパートで行なわれる。



バトルに備えて状況を確認し、常に準備を怠らず、細かく調整を重ねるのがCOMPメニューパートの鍵だ。

COMPメニューパートはここをチェック！

- 仲間のパラメータ確認、チーム編成などの戦闘準備→P17
- 味方や仲魔にスキルをセット→P17、P29
- デビオクで仲魔を集める→P19
- フュージョンで仲魔を合体させて戦力アップ→P23

Ⅲ バトルパート（戦闘まえの知識編→P26、実践編→P42）

フィールドマップからバトルフィールドに移動し、実際に敵と戦うパート。ここでは勝利条件や敗北条件、出撃条件が提示され、敗北条件を満たすことなく勝利条件を達成すれば勝利となる。敵味方の能力値や特徴、スキルの効果、バトルの仕組みなどを覚えておくこと、すなわち知識を蓄えることがバトルを有利に進めるポイントだ。



時間が経過しないフリーバトルで経験値やスキルを稼ぎ、仲間たちを鍛えておくのがバトルパートの鍵。

バトルパートはここをチェック！

- バトルに関わる能力値、画面表示を覚えよう→P26
- スキルクラックで味方のスキルを増やす→P29
- 仲間および仲魔たちの能力や特性を把握すれば、バトルが有利に→P32
- バトルの仕組みを理解して実戦で上手に立ち回ろう→P42

基本パート1 アドベンチャーパート解説

イベントを起こして、物語を進めていくアドベンチャーパートだが、特定の目的があるかどうかで難易度が変化する。目的を達成するには、イベントの発生と消滅を把握し、好感度を計算しつつプレイしなければならない。

フィールドマップ上での行動

フィールドマップ画面では、上画面に地図と各地で出会える人物の一覧が、下画面には移動可能な場所のリストと、その場所にいる人物や選択できる行動名、各種コマンドが表示される。ひとつの場所に複数の人物が別個に存在する場合もあり、その際は、地名選択後さらに人物を選ぶことでその人物とのイベントが始まる。場所を問わず使用できるコマンドのうち、「周囲を見る」「人の声を聞く」は、時間の経過なくその場所の現在の状況を確認できる。また、「仲間と状況確認」は、これから行なうべき行動の指針を教えてくれる。"BATTLE"のアイコンが表示されている場所は、イベントバトルが発生するか、フリーバトルを行なえることを意味する。



紫色の文字で表示されるイベントは、移動可能場所一覧にアイコンが表示されないので、見落としに注意しよう。

任意イベントと必須イベント

イベントには任意のものと必須のものがある。必須イベントは見ないと物語が進まないイベント。必須イベントだけを進めてもゲームはクリアできるが、任意イベントにも特定の人物を仲間にする、特定の悪魔の合体制限を解除する、ルート分岐に関わるなど重要なものが多い。こちらも可能な限り見ておくよう心がけたい。



ある任意イベントを見ておくことが、新たな任意イベントを発生させる条件になっていることも多い。

一日の行動時間と時間の経過

フィールドマップの地名の横に時計アイコンが表示されているイベントは、そのイベントを見ることで時間が30分経過するもの。逆に時計アイコンがないものは時間が経過しない。基本的に、一日の自由な活動時間は朝9:00～18:30(19:00終了)であり、時計アイコン付きのイベントを20回しか見られない計算だ。この限られた行動回数を考慮してスケジュールを組み立てよう。



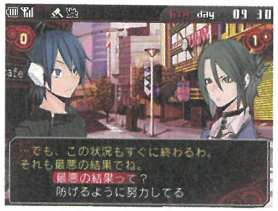
フィールドマップ画面でYを押すと、時間を進められる。ただしこの機能を使えない状況も多いので注意しよう。

イベントの発生と消滅時刻

各地の任意イベントにはそれぞれ発生時間と消滅時間が決まっており、発生しているあいだのみイベントを見られる。一方、必須イベントも発生時間は決まっているが、こちらは見なければ物語が進まないので消滅しない。必須イベントを規定時刻までに見なかった場合、一時的に任意イベントが消え、必須イベントしか選択できなくなる。このとき消えた任意イベントが消滅時間まえなら、必須イベントを見ることで再度出現する。任意イベントが同時刻に複数発生したときなどは、本書の各日にちごとの発生イベントリストを参考にして、消滅時間が迫っているものを優先したり、後日同一のイベントが発生するものをあと回しにしたりと調整しよう。

選択肢による仲間やイベントの変化

イベント中に出現する選択肢は、選んだ回答によってその後のメッセージを大小問わず変化させる。選択肢の多くは会話する人物の変化、人物の台詞や得られる情報など、その場のみの小さな変化をもたらすにとどまる。しかしなかには以降の物語の展開を大きく変えてしまうような、仲間の加入に関する選択肢、好感度が増減してLAST DAYのルート分岐に関わる選択肢なども存在する。これらは重要ながら、どの選択肢がどんな変化をもたらすかはプレイ中にはわからない。そこで、とくに重要だと思われる選択肢については、サバイバルガイドのイベント解説ページにある、POINTの項目で解説しているのでそちらを参考にしてほしい。



選択肢はアドベンチャーパートのイベントだけでなく、バトル時にも出現するので、気を抜かないこと。

イベントと好感度でLAST DAYのルートが分岐

6TH DAYまでは物語がひとつの流れに沿って進むが、6TH DAYの夜にはLAST DAYにどのルートに進むかの選択を行ない、これによってその先の物語とエンディングが変化する。ルートはアツロウルート、ユズルート、アマネルート、カイドー・ナオヤルート、ジンルートの5つ。これらのルートは自動的に出現するわけではなく、ユズルート以外は特定のイベントを見たり、好感度が一定の値を上回るなどの条件が必要となる(→P306)。好感度とはアマネ、カイドー、ハル、イヅナに設定された見えない数値で、一律0からスタートし、選択肢によって増減していき、キャラクターごとの規定値を上回ることでLAST DAYのルート出現に影響したり、仲間が増えたりする(→P32)。

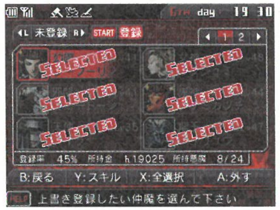


LAST DAYの物語、仲間になる人物はルートによって異なり、エンディングもそれぞれまったく違うものとなる。

2周目以降のデータの引き継ぎ

ストーリーを進めていき、物語の謎を解明したり、登場人物の運命を変えたりしていくと、その行動の内容によって「サバイバーズアワード」のポイントを獲得できる。ここで得たポイントはゲームプレイ2周目以降で使用でき、ゲームを有利に進めたりすることができるようになっている。

達成条件と獲得ポイント数、得たポイントで何ができるのかは下のリストを参照してほしい。



ポイントはゲームをクリアしたあとで確認できる。ポイント使用は新たにゲームを開始するときに可能だ。

◇アクションの種類と達成条件、獲得ポイント

アクションの種類	達成条件	獲得ポイント
ハル生存	ハルの死亡を防いだ	20
ケイスケ生存	ケイスケの死亡を防いだ	20
マリ生存	マリの死亡を防いだ	20
ジン生存	ジンの死亡を防いだ	20
超電磁結界	政府が極秘に用意していた最終兵器の存在をつかんだ	20
結界強化	ユズルート人間篇で結界を強化した	20
悪魔全書セミコンプリート	合体に条件が不要な悪魔を全て悪魔全書に登録した	100
悪魔全書コンプリート	悪魔全書の登録率を100%にした	400
スキルコンプリート	クラック可能なスキルを全て習得した	150
初エンディング	初めてエンディングを迎えた	70
ジンルートクリア	ジンルートでエンディングを迎えた	60
アツロウルートクリア	アツロウルートでエンディングを迎えた	60
ユズルートクリア	ユズルートでエンディングを迎えた	60
人間ルートクリア	ユズルート人間篇でエンディングを迎えた	20
カイドー・ナオヤルートクリア	カイドー・ナオヤルートでエンディングを迎えた	60
魔王(ノーマル)ルートクリア	カイドー・ナオヤルート魔王篇でエンディングを迎えた	20
殺戮(残虐)ルートクリア	カイドー・ナオヤルート殺戮篇でエンディングを迎えた	20
アマネルートクリア	アマネルートでエンディングを迎えた	60
救世主ルートクリア	アマネルート救世主篇でエンディングを迎えた	20
フリーバトル0	フリーバトルを一度も行わずにエンディングを迎えた	200
撃破者0	バトル中、1人も撃破されずにエンディングを迎えた	200
ゴーストQを撃破	『お調子者の霊』を撃破する(ゴーストQの挑戦に勝利した)	30
ときのおきなを撃破	『時を操る老人』を撃破する(ときのおきなによる被害を防いだ)	60
ヨモツイクサを撃破	『黄泉からの兵士』を撃破する(ヨモツイクサの企みを防いだ)	90
ネビロスを撃破	『悪魔軍の少将』を撃破する(ネビロスの挑戦に勝利した)	120
ルシファーを撃破	『堕ちた明星』を撃破する(ルシファーの挑戦に勝利した)	200

◇開放できるオプションと内容、必要ポイント

オプションの種類	内容	必要ポイント
仲魔1体と再契約	任意の仲魔1体を引き継ぐ事が出来る	10
仲魔4体と再契約	(「仲魔1体と再契約」を取得後)任意の仲魔4体を引き継ぐ事が出来る	60
仲魔8体と再契約	(「仲魔4体と再契約」を取得後)任意の仲魔8体を引き継ぐ事が出来る	180
仲魔全部と再契約	(「仲魔8体と再契約」を取得後)全ての仲魔を引き継ぐ事が出来る	300
スキルデータの保存	クラックしているスキルを引き継ぐ事が出来る	10
マッカデータの保存	所持しているマッカを引き継ぐ事が出来る	110
デビオクの継続利用	デビオクの出品リストを引き継ぐ事が出来る	40
経験値制限解除	LVの低い敵からも経験値が得られる	60
悪魔全書1割引	悪魔全書の悪魔の召喚に必要なマッカが1割引になる	40
悪魔全書3割引	(「悪魔全書1割引」を取得後)悪魔全書の悪魔の召喚に必要なマッカが3割引になる	120
悪魔全書半額	(「悪魔全書3割引」を取得後)悪魔全書の悪魔の召喚に必要なマッカが半額になる	200
合体Lv制限解除	主人公よりLvの高い悪魔の合体が可能になる	70
堕ちた明星	「隠された悪魔」ルシファーとの戦闘が開放される	100

基本パートII COMPメニューパート解説

COMPメニューパートでは、ナオヤの手で改造された通信機能付き携帯ゲーム機「COMP」を使い、仲魔の調達や合体やバトルの準備を行なえる。ゲームデータのセーブやコンフィグなど、システム面を担うのもこのパートだ。

頻繁にCOMPを使い、こまめにチェックと調整を

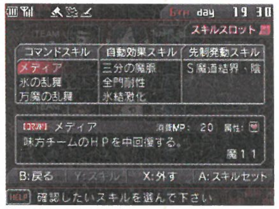
COMPメニューパートには8つの項目があるが、とくにTEAMの項目は重要。ここで現在のステータスやチーム編成、スキルをチェックし、つぎのバトルに備えて編成や装備スキルを細かく調整しておこう。オークションと悪魔合体での戦力増強もバトルには必須なので、[FUSION]と[AUCTION]も頻繁に行ないたい。



マップ画面でXボタンを押すことで、COMPメニュー画面に移行できる。こまめに調整と確認を行なっておくこと。

[TEAM]ステータスの確認および戦闘準備

[TEAM]では味方キャラクターのステータスの確認(→P26)、バトルの際のチーム編成、味方キャラクターへのスキルセット(→P29)が行なえる。チーム編成はバトルに出るチームを決めるもので、ひとつのチームはリーダーとなる仲間ひとりと、仲魔0～2体の最大3キャラクターで構成される。バトルに出られるのは最大で4チームだが、主人公の出撃は必須となるため、最低でも主人公がリーダーのチームを編成しなければならない。また、チームリーダーになれるのは主人公、アツロウ、ユズ、ケイスケ、ミドリ、アマネ、カイドー、ジン、ナオヤ、イヅナの10人とジャアクフロストのみで、これらの人物を同じチームに入れることはできない。ステータスの確認とスキルセットについてはそれぞれのページを参照のこと。



チーム編成画面で仲間や仲魔にカーソルを合わせてYボタンを押すと、所持しているスキルの詳細を見ることができる。



鍵マークのアイコンは、その人物をチームから外せず、リーダーにして出撃しなければならないことを意味する。

[DATA]データの記録

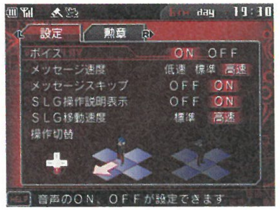
ここではデータのセーブができる。こまめなセーブを心がけ、自分の意にそぐわない行動をしてしまった場合は、セーブせずリセットしてやり直すことも考えよう。3つのプレイデータを残せるここでのセーブは、バトル中に行なえる中断セーブとは別個のもの。両者をうまく活用すれば4つのデータを残せる。



L、R、スタート、セレクトボタンの同時押しでリセットすれば、タイトル画面に戻ってスムーズにロードできる。

[CONFIG]ゲームシステムや操作の変更

[CONFIG]ではさまざまなゲーム設定の変更ができる。変更できる項目はボイスの有無、メッセージスピード、メッセージスキップの有無、バトル時の移動速度、バトル時の操作説明表示の有無、バトル時のカーソル移動方向の6つ。それぞれ調整で一度試してみて、自分にいちばん合ったものをセッティングしておこう。



メッセージスキップをONにしておくと、L+Rを押すことでメッセージを高速で送ることができるようになる。

[PROFILE]キャラクターの設定の閲覧

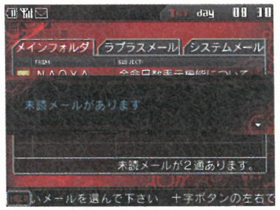
[PROFILE]ではアツロウ、ユズ、ケイスケ、ミドリ、アマネ、カイドー、ジン、ハル、マリ、ナオヤ、イヅナ、ホンダのプロフィールが見られる。ゲームスタート時はアツロウとユズのプロフィールが閲覧できるのみだが、各キャラクターに出会うことで項目が埋まっていく。情報内容は随時更新される。



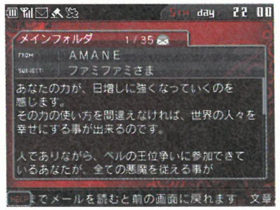
各キャラクターのプロフィールはゲームの展開や進行状況に合わせて内容が変化する。こまめにチェックしよう。

[MAIL]受信したメールの確認

[MAIL]ではゲーム中に受信したメールを「読む」ことができる。受信したメールはすべて保存され、あとで読み返すことも可能だ。ただし、新規に受信したメールは、その場ですべてを読む（スクロールさせてメール内容のすべてを表示させる）まで[MAIL]の項目から抜けることができない。メールにはメインフォルダ、ラプラスメール、システムメールの3種類があり、メインフォルダは仲間や知り合った人物たちから送信されたメールを指す。ラプラスメールは時の観測者が送信してくる、未来の出来事が記されたメールだ。システムメールは送り主はさまざまだが、COMPやバトルのシステムに関する情報が書かれたメールとなっている。とくにシステムメールはCOMPに追加された機能や、バトル時に追加された要素の解説が書かれているため、これらのシステムについて確認したいことがあったら復習の意味で読み返してみるといい。なお、メインフォルダのメールは、主人公が前日の夜、相手にメールを返したか、どんな内容を返信したかによって、翌日に送られてくるメールの内容が変わってくる。詳しくは317ページからのメールリストを見てほしい。



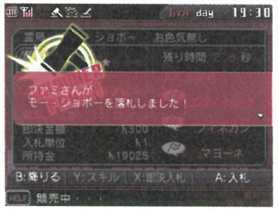
一度に複数のメールを受信した場合は、受信したメールすべてを「読む」まで[MAIL]から抜けられない。



一日の終わりに行なわれるメールの返信だが、返信内容が好感度に関わるものもあるので、注意したい。

[AUCTION]デビオクで悪魔を購入

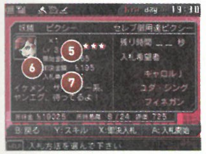
AUCTIONは悪魔が自分自身を出品し、それを複数の者がより高いマッカを提示して競り合う、デビオクと呼ばれる競売で購入するシステムのこと。デビオクは本作で悪魔を仲魔にする一般的な手段となっている。デビオクは1ST DAYに発生する[必須1-04]カイドーとの出会いを見ることで開始される。



基本的なルールは、時間内に競売相手より高い金額を提示し、ライバル全員を降参させれば勝ち、というものだ。

◇デビオク画面の見方







1. 「オークションランク」……オークションのランクを普通、ゴールド、プラチナ、アングラの4段階で表記。
2. 「悪魔データ」……悪魔の種族、種類、レベル、デビオクでの出品名が表記されている。特殊な能力を持っていたり、通常より強力な悪魔には意味的にプラス方向のあだ名が、通常より弱い悪魔にはマイナス方向の出品名がついている。
3. 「悪魔の数」……落札時に入手できる悪魔の数。通常は1体だが、ランクによっては同一悪魔が複数入手できるオークションも存在する。
4. 「悪魔の評価」……悪魔の能力を1～5の星の数で表わしたもの。星3つを平均とし、星が4～5個の悪魔はレベルが高く、特殊なスキルを所持している傾向が、逆に星が少ないと、安価ながら能力値は低下傾向にある。デビオクに出品される悪魔のレベルや能力に関してはデビオクデータページを参照のこと（→P353）。
5. 「開始金額」……その悪魔のオークションの、スタート金額。最低でも開始金額以上のマッカを所持していないと落札できない。
6. 「即決金額」……その悪魔を確実に落札できる金額。オークション開始まえにXボタンを押して即決金額を支払うと、オークションを行なわずにその場で悪魔が仲魔になる。
7. 「入札単位」……オークション中に支払うマッカの最小単位。たとえばこの数値が500の場合は、値段を一度釣り上げるごとに、最低でも500のマッカを上乗せしていくことになる。
8. 「入札額」……オークション中に表示される、その悪魔の現時点での最高入札額。
9. 「残り時間」……この数値が0になると、そのオークションは終了となる。ただし、その段階で降参状態になっていないライバルがいた場合はファイナルビッドとなり、一発勝負での入札で決着をつけることになる。
10. 「ライバルの状態」……オークションを競うライバルたちの状況がアイコンで表示される。白旗は降参状態で、オークションから降りたことを、汗はそのライバルの資金的な限界が近いことを意味する。

デビオクの会員ランクとランクアップの方法

デビオクには4つのランクがあり、ランクごとに出品される悪魔の種類や数、強さが異なる。このランクは、解禁日以降に規定のランクポイントを所持した状態で、ランクアップ料金を支払うことで上昇する。ランクポイントとは、悪魔を競り落とした際に得られる評価のことで、実際に支払った金額の1%が加算される。



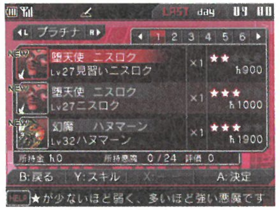
アクシデントが発生して落札金額の倍額を要求された際、これを支払うと得られるポイントも倍になる。

◇各ランクの開放条件

ランク	必要ランクポイント	必要マッカ	解禁条件
普通	―	―	1ST DAYに発生する[必須1－04]カイドーとの出会い（→P68）を行なうことで、イベント後自動的にデビオクへの参加が可能となる
ゴールド	25	800	必要ランクポイントを満たしていた場合、3日目の9:00からの解禁となる。ただしこのとき、800マッカを支払わなければいけない
プラチナ	100	3000	必要ランクポイントを満たしていた場合、5日目の9:00からの解禁となる。ただしこのとき、3000マッカを支払わなければいけない
アングラ	600	15000	必要ランクポイントを満たしていた場合、6日目の18:00からの解禁となる。ただしこのとき、15000マッカを支払わなければいけない

出品悪魔の追加条件

出品される悪魔の種類は決められた日付と時間になると追加される(→P354)。ただしフリーバトル、イベントバトルを問わず、バトル時に倒した悪魔は仮にそれが後日追加予定の悪魔であっても、バトル後のデビオクに前倒しで各ランクごとに追加される。ちなみに、一部の特殊な悪魔はデビオクに出品されることはない。



ランクごとに出品される悪魔が決められているため、ランクアップしないとオークションに出品されない悪魔も多い。

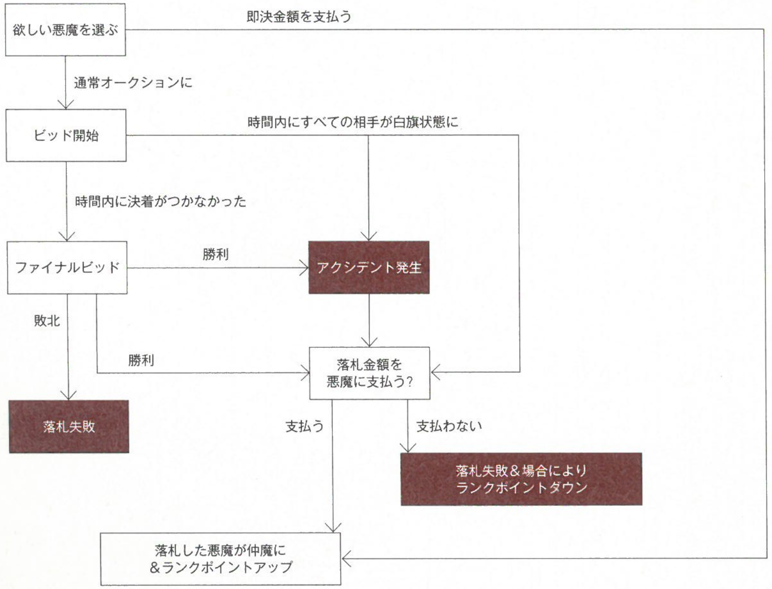
出品悪魔の確定

デビオクに出品される悪魔のラインナップは、[AUCTION]に入った瞬間に確定する。したがって一度デビオクを抜け、そこから再度デビオクに入り直しても、出品されている悪魔の種類はすでに確定しているので変化しない。しかし時計アイコンつきのイベントを行なって時間を30分進めるか、ゲームをリセットしてロードし直すことでラインナップは変化する。デビオクのリストに欲しい悪魔がいない場合は、これを利用して再度デビオクに臨むといい。デビオクに出品される悪魔には、1体につき別個の能力値を持つものが3種類存在する。この3種類の能力値や所持スキルは固定で決まっており、3種類の中からどの能力値の悪魔が実際に出品されるかは確率で決まる。

オークションの流れ

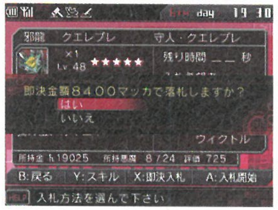
以下の図はオークションの流れを簡略化したもの。オークション成否のポイントは、即決するか? 時間内に決着がついたか? ファイナルビッドに勝ったか? アクシデントが発生したか? 落札金額を悪魔に支払うかの5点。細かい説明はそれぞれの項目を参考にしてほしい。

◇オークションチャート



即決入札のメリット

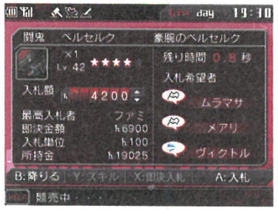
欲しい悪魔を選び、オークション開始時にⓧを押すと即決金額支払い画面に移行する。即決入札とは開始金額の3倍のマッカを支払うことで、オークション相手と競り合うことなく、その場で悪魔を購入できるシステムだ。競り合いより高くつくが、即決入札するとアクシデントが発生しないという大きなメリットがある。



悪魔を少しでも安く買いたい場合は通常どおり競り合いを、安全で確実に入手したい場合は即決を使うといい。

ファイナルビッド

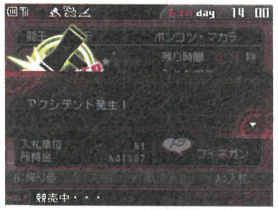
オークションでは時間内にすべての相手を降参=白旗状態にさせると勝利となるが、相手が降参しなかった場合はファイナルビッドに突入する。ファイナルビッドは降参していない者すべてが参加する一発勝負で、一度だけ入札金額を提示し、そこで最高値をつけた者が悪魔を落札できるというシステムだ。



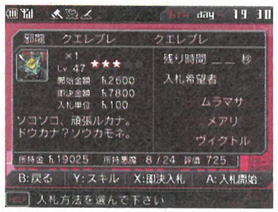
相手に汗マークのアイコンが出たら、資金が限界間近のサイン。ここで一気に上乗せをして降参させてしまおう。

アクシデントについて

デビオクでは、落札した悪魔に落札金額を支払う直前のタイミングで、アクシデントが発生することがある。アクシデントの内容は「悪魔が無料で仲魔になる」「落札金額を半額にまけてもらえる」「落札金額の倍額を要求される」「落札したものと違う悪魔が登場する」の4種類。こちらが得をする「悪魔が無料で仲魔になる」などのアクシデントは発生してほしいところだが、落札金額の倍額を要求された場合、高ランクのオークションでは落札金額自体が高額なため損害はばかにならない。ただし、倍額を要求されたり、違う悪魔が登場した際に支払いを拒否しても、通常のオークション時とは違い、ランクポイントは減少しない。アクシデントが発生する確率は毎回7%とかなり高く、その内訳は無料が10%、半額または倍額要求が20%、違う悪魔の登場は50%となっている。



ここぞというときに限って発生するのがアクシデント。絶対に欲しい悪魔は即決で購入するよう心がけよう。



複数体がセットで出品されている悪魔は、絶対にアクシデントが発生しない。安心して安く競り落とそう。

ランクポイントの減少

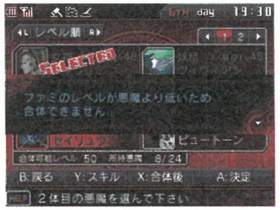
アクシデント以外の状況で、悪魔を落札したにも関わらず、落札金額を支払わないで、一方的に契約をキャンセルした場合は、落札金額の3%分のランクポイントが減少するので注意しよう。これはいわばこちらへの罰金のようなもので、デビオク側に落ち度があるアクシデントの際は、支払いを拒否してもランクポイントは減少しない。



デビオク最上級のランク、アングラになるまでは、なるべく落札金額を支払っておき、評価を落とさないように。

[FUSION]邪教の館.exeで仲魔の合体

邪教の館.exe(以下、邪教の館)では2体の仲魔を合体させ、まったく違う仲魔を生み出すことができる。新たに生まれた仲魔は、合体元となった仲魔のステータスやスキルの一部を引き継ぐので、デビオクで落札した同種の仲魔に比べて強力なものを生成できる。邪教の館での合体は、[必須1-12]手動充電器入手後から可能となる。



合体で誕生する仲魔が主人公より高レベルになってしまう場合は、その悪魔を作り出すことができない。

悪魔合体表

種族名	女神	魔神	邪神	龍王	邪龍	天使	霊鳥	堕天使	神獣
女神	アクアンズ	鬼神	魔神	妖精	邪鬼	神獣	天使	鬼女	龍王
魔神	鬼神	フレイミーズ	魔王	天使	邪神	女神	鬼女	鬼神	邪鬼
邪神	魔神	魔王	エアロス	魔神	魔王	霊鳥	邪鬼	霊鳥	魔王
龍王	妖精	天使	魔神	アクアンズ	妖獣	女神	邪神	女神	魔神
邪龍	邪鬼	邪神	魔王	妖獣	フレイミーズ	堕天使	鬼女	魔獣	邪鬼
天使	神獣	女神	霊鳥	女神	堕天使	エアロス	龍王	魔王	女神
霊鳥	天使	鬼女	邪鬼	邪神	鬼女	龍王	エアロス	女神	天使
堕天使	鬼女	鬼神	霊鳥	女神	魔獣	魔王	女神	アーシーズ	闘鬼
神獣	龍王	邪鬼	魔王	魔神	邪鬼	女神	天使	闘鬼	アクアンズ
魔獣	幻魔	霊鳥	邪龍	神獣	邪鬼	神獣	幻魔	鬼女	天使
妖獣	妖精	闘鬼	堕天使	闘鬼	幻魔	神獣	龍王	邪龍	邪鬼
幻魔	魔獣	妖獣	鬼神	女神	堕天使	邪龍	天使	魔王	龍王
妖精	妖獣	龍王	闘鬼	魔獣	堕天使	神獣	龍王	天使	女神
魔王	魔神	邪神	魔神	邪龍	堕天使	邪神	神獣	邪神	堕天使
鬼神	闘鬼	妖精	邪鬼	天使	幻魔	鬼女	魔神	邪鬼	魔神
闘鬼	霊鳥	鬼神	幻魔	鬼神	妖獣	魔獣	魔獣	霊鳥	鬼神
邪鬼	鬼女	魔王	幻魔	神獣	霊鳥	鬼神	神獣	魔獣	妖精
鬼女	堕天使	邪龍	魔王	堕天使	幻魔	女神	神獣	邪龍	幻魔

魔獣	妖獣	幻魔	妖精	魔王	鬼神	闘鬼	邪鬼	鬼女	種族名
幻魔	妖精	魔獣	妖獣	魔神	闘鬼	霊鳥	鬼女	堕天使	女神
霊鳥	闘鬼	妖獣	龍王	邪神	妖精	鬼神	魔王	邪龍	魔神
邪龍	堕天使	鬼神	闘鬼	魔神	邪鬼	幻魔	幻魔	魔王	邪神
神獣	闘鬼	女神	魔獣	邪龍	天使	鬼神	神獣	堕天使	龍王
邪鬼	幻魔	堕天使	堕天使	堕天使	幻魔	妖獣	霊鳥	幻魔	邪龍
神獣	神獣	邪龍	神獣	邪神	鬼女	魔獣	鬼神	女神	天使
幻魔	龍王	天使	龍王	神獣	魔神	魔獣	神獣	神獣	霊鳥
鬼女	邪龍	魔王	天使	邪神	邪鬼	霊鳥	魔獣	邪龍	堕天使
天使	邪鬼	龍王	女神	堕天使	魔神	鬼神	妖精	幻魔	神獣
フレイミーズ	闘鬼	邪鬼	鬼女	邪龍	霊鳥	妖精	闘鬼	妖精	魔獣
闘鬼	アーシーズ	邪神	霊鳥	邪鬼	鬼女	龍王	邪龍	神獣	妖獣
邪鬼	邪神	エアロス	魔獣	邪神	龍王	神獣	霊鳥	闘鬼	幻魔
鬼女	霊鳥	魔獣	エアロス	妖獣	邪神	魔獣	幻魔	堕天使	妖精
邪龍	邪鬼	邪神	妖獣	アーシーズ	堕天使	龍王	鬼女	妖獣	魔王
霊鳥	鬼女	龍王	邪神	堕天使	アクアンズ	妖精	幻魔	幻魔	鬼神
妖精	龍王	神獣	魔獣	龍王	妖精	フレイミーズ	妖獣	妖精	闘鬼
闘鬼	邪龍	霊鳥	幻魔	鬼女	幻魔	妖獣	アーシーズ	魔獣	邪鬼
妖精	神獣	闘鬼	堕天使	妖獣	幻魔	妖精	魔獣	アクアンズ	鬼女

精霊との合体

※↑:種族が変わらずにランクアップ　↓:種族が変わらずにランクダウン　ランクについてはP38～41参照

種族名	女神	魔神	邪神	龍王	邪龍	天使	霊鳥	堕天使	神獣
アーシーズ	↓	↓	↓	↓	↑	↓	↓	↓	↓
エアロス	↓	↓	↓	↓	↑	↓	↑	↑	↓
アクアンズ	↓	↓	↓	↑	↑	↑	↑	↓	↓
フレイミーズ	↓	↓	↓	↑	↓	↑	↑	↑	↑

霊獣	妖獣	幻魔	妖精	魔王	鬼神	闘鬼	邪鬼	鬼女	種族名
↓	↑	↓	↑	↓	↑	↑	↑	↑	アーシーズ
↑	↓	↑	↑	↓	↓	↓	↓	↓	エアロス
↓	↑	↑	↑	↓	↓	↓	↑	↑	アクアンズ
↑	↑	↓	↓	↓	↓	↑	↓	↑	フレイミーズ

2身合体と検索合体

邪神の館では、2身合体と検索合体のふたつの合体方法が選べる。2身合体は2体の仲魔を選択し、合体結果を見ながら合体させる方式。この方式を使ってお目当ての悪魔を生成するには、合体法則の知識が必要となるので下の表を参考にしてほしい。一方の検索合体では、最初に欲しい仲魔の種族を、つぎに素材となる仲魔の条件を決め、検索ボタンを押して悪魔一覧を表示させる。このとき色付きで表示されている悪魔は、合体素材となる悪魔を所持していることを意味する。続けてその悪魔を選択すると、詳しい合体の組み合わせが表示され、その中で結果欄のOKアイコンが光っている組み合わせなら、いずれでもOKアイコンを押すことで悪魔を生み出せる。

精霊合体による種族ランクの上下

同じ種族の悪魔同士を合体させると、特殊な種族の精霊が生まれる。このとき、精霊を誕生させる合体には通常の合体とは異なり、1000マッカが必要となる。精霊と御霊を除く仲魔と精霊を合体させた場合、素材となった仲魔の種族ランク(→P38)が上下する(→P22)。精霊はアーシーズ、エアロス、アクアンズ、フレイミーズの4体が存在し、いずれとの合体でランクが上下するかは仲魔の種族で決まっている。たとえば種族が妖精のピクシーとエアロスを合体させると、ピクシーのひとつ上のランクの妖精、キジムナーが生まれる。なお、種族内で最低ランクの仲魔はランクを下げる効果を持つ精霊と、最高ランクの仲魔は上げる効果を持つ精霊とは合体できない。

精霊同士の合体による御霊の誕生

精霊同士を合体させると、3000マッカを払うことで特殊な悪魔である御霊が誕生する。御霊はアラミタマ、ニギミタマ、クシミタマ、サキミタマの4体が下の表にしたがって生まれる。なお、御霊と仲魔を合体させることで、仲魔の能力値を上げることができる。低い能力を補強したり、秀でた能力をさらに伸ばしたりと味方の強化に利用しよう。



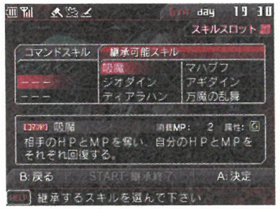
合体時、御霊は素材となったもう一体の仲魔の能力値を上げる効果を持っている。詳しくは右ページを参照のこと。

◇精霊同士の合体

	アーシーズ	エアロス	アクアンズ	フレイミーズ
アーシーズ		ニギミタマ	アラミタマ	クシミタマ
エアロス	ニギミタマ		クシミタマ	アラミタマ
アクアンズ	アラミタマ	クシミタマ		サキミタマ
フレイミーズ	クシミタマ	アラミタマ	サキミタマ	

合体後の仲魔に引き継がれる能力

合体で誕生した仲魔は素材となった仲魔の能力値の一部と、スキルの一部を引き継ぐ。スキルは素材となった仲魔が所持していたものの中から、コマンドスキルと自動効果スキル(→P28)を最大各3つずつ引き継げる。誕生する仲魔がスキルを所持している場合は、最大数の3から所持スキルを引いた数が、それぞれ引き継げるスキルの数となる。一方、引き継げる能力値は、素材となった仲魔がレベルアップによる成長によって伸びた、力、魔、体、速の数値の一部となる。このため、育てていない仲魔同士を素材にすると、能力値の引き継ぎは無い。力、魔、体、速のうち、どの数値が引き継がれるかはランダムだが、合体をキャンセルして再度合体を選ぶとその都度変化する。このとき、新たに誕生する仲魔のステータスを見ると、引き継がれる予定の能力値は水色で表わされている。



合体で誕生する仲魔のコマンドスキル、自動効果スキル各欄の、空きスペースの数だけそれぞれスキルを引き継げる。



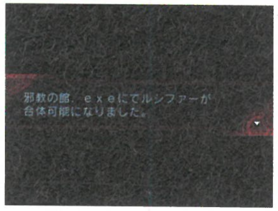
仲魔が引き継げる能力値の最大値はレベルで決まり、育てて高レベルにした素材ほど多くを引き継げる。

LIMITED表示がついた悪魔および合体制限がある悪魔

合体で仲魔を誕生させる際に注意したいのは、「LIMITED」の表示がついている仲魔と、合体制限のある悪魔だ。「LIMITED」がついた悪魔は、同じ仲魔を1体しか所持することができない。たとえばキングフロストはLIMITEDがついた悪魔なので、すでに仲魔にいる場合はそれ以上キングフロストを誕生させることはできないのだ。合体制限のある悪魔とは、ある条件を満たすまで合体リストに載らず、誕生させることが不可能な悪魔を指す(→P292)。制限を解除する条件はおもに、特定のイベントを見る、バトルで特定の敵を倒す、エンディングを見るというもの。なお、合体制限のある悪魔はいずれも強力だが、そのすべてがLIMITED扱いとなっているので覚えておこう。



LIMITED扱いの悪魔は総じて強力で、耐性を多く持つ者が多い。それゆえ、1体しか所持できないのだ。



バズスやヤマ、ルシファーのように、特定の人物と密接だったり特別に扱われる悪魔には、合体制限がついている。

御霊を使った仲魔の強化

御霊と仲魔を合体させると、合体相手の仲魔が変化することなく、特定の能力値が上昇する。上昇する能力値は右の表にあるように、御霊の種類によって決まっている。たとえばキングフロストとアラミタマを合体させた場合、力が「3」上昇したキングフロストが誕生する。つまり、御霊は仲魔の姿形や種族、所持スキルを変化させることなく、能力値のみを底上げするパワーアップアイテムのような存在だ。ただし、上乗せできる能力値には限界があり、その最大値は「合体相手となる仲魔の現在のレベル÷5+5(端数切り捨て)」となっている。注意したいのは、御霊による能力上昇値は左ページで解説した「合体による能力値の引き継ぎ」の能力上昇値と一括して計算されるということ。つまり能力上昇の限界値が17だったとして、合体で引き継いだ能力値が5あったら、御霊合体で上昇させられる能力値の残りは12となる。ちなみに、限界値を超えるような御霊合体を行なうと、限界値からはみ出た数値の分だけ、ランダムにいずれかの能力値が低下する。

御霊合体のポイントは合体後の仲魔が別の悪魔に変化しないところ。スキルの継承具合や成長度合いによって、再度誕生させるのが困難な仲魔の、種族、所持スキル、レベルをそのままに、重点的に強化することができるのだ。また、必要とあらばスキルの引き継ぎをやり直せるのも魅力だ。

◇御霊合体で上昇するパラメータ

アラミタマ	力+3
ニギミタマ	魔+3
クシミタマ	速+3
サキミタマ	体+3

[ZENSHO]悪魔全書で悪魔を召喚

[ZENSHO]では悪魔の詳細などが見られる「悪魔全書」を使用できる。悪魔全書には仲魔にした悪魔のみが登録され、一度登録した悪魔ならいつでも召喚可能となる。ただし召喚にはマッカが必要なので注意しよう。悪魔全書は3RD DAYの[必須3-01]以降で使用できるようになる。

◇悪魔全書のルール

- 登録は悪魔1体につきひとつのみ
- デビオクや合体によって、初めて仲魔にした際に自動で登録される
- 成長させた仲魔を、任意で上書き登録できる
- 登録悪魔の能力やスキルにより、召喚に必要なマッカが変化する

基本パートIII-A バトルパート解説 ～戦闘まえの知識編～

バトルには細かく膨大な要素が含まれているため、本書ではバトルパートを戦闘まえの準備編と、実戦編(→P42)に分けて解説する。戦闘まえの準備編では、おもに味方や仲魔のパラメータや特性、スキルを見ていこう。

知識が勝敗を左右する

バトルで上手に立ち回るためには、それに備えた下準備が必要となる。下準備をするためにはまず、画面の情報をよく理解すること。また、スキルとは何か？　味方や仲魔の特徴は何か？　何が得意なのか？　どんな弱点があるのか？　などの知識も欠かせない。ここでは最低限知っておきたいバトルに関する基礎知識を解説する。



仲間たちがどのように成長するかを知ったうえで、目的にあった仲間を選んで育てていくのは重要なことだ。

◇ステータスの見方とその意味



1 リーダー
そのキャラクターが所属するチームの、リーダー名を表わす。ボス以外の敵悪魔や味方の仲魔はチームリーダー名が、人間およびジャアクフロストは各々がチームリーダーとなるため、自分の名前が表示される。敵味方を問わず、チームリーダーは攻撃パート時中央に配置される。バトル中にリーダーが倒れると、チームメンバーが残っていようともチーム全体が敗北扱いとなる

2 種族と名前
そのキャラクターの種族と、名前が明記されている。チームリーダーについてはP33～37を、悪魔や仲魔についてはP38～41を参照のこと

3 ステータス
キャラクターの能力値の一覧。各能力値の意味は右表の通り

4 スキル
そのキャラクターが装備または保持しているスキルの一覧。上から3段目までがコマンドスキル欄、つぎの3段が自動効果スキル欄、最後のひとつは仲魔や悪魔の場合は種族特有スキル、人間やチームリーダーは先制発動スキルとなっている。各スキルの詳細は28ページを参照してほしい

5 属性と防御相性
物理、火炎、氷結、電撃、衝撃、魔力の6つの属性攻撃を受けた際、そのキャラクターがそれぞれに対してどれほどの耐性があるかを表わすもの。詳しくは右ページ参照

6 移動力
バトル中に移動できる距離。基本的に、チームの移動力はリーダーの移動力に準拠する(→P43)。

7 行動力
バトル中にバトルフィールド上で行動順番が回ってる早さの目安。数値が高いほど、行動順番が回ってきやすい(→P43)。

キャラクターの能力値一覧

LV	……現在のレベル。最大値は99
Exp	…経験値。右側は次のレベルアップに必要な数値。左側は現在獲得済みの数値
HP	…体力。右は最大体力、左は現在の体力。最大設定値は999だが、一部のボスなどはその限りではない。敵の攻撃を受けてこの数値が0になると、バトルから排除される。HP消費スキルを行使する際にも使用する。このとき、消費コストが現HPを上回ると、そのスキルを使用できない
MP	…マジックポイント。右は最大マジックポイント、左は現在のマジックポイント。最大設定値は999だが、一部のボスなどはその限るではない。スキルの多くはこのMPを消費して使用する。消費コストが現MPを上回るスキルは使用できない
力	……物理属性で攻撃した際の威力に影響する
魔	……レベルアップ時のMP増加量、魔法属性で攻撃した際の威力、魔法属性攻撃を受けた際のダメージ量に影響する
体	……レベルアップ時のHPの増加量、物理属性攻撃や魔法属性攻撃を受けた際のダメージ量に影響する
速	……バトルフィールドでの行動順番や攻撃パートでの行動順番、攻撃の命中率、回避率に影響する。また、速の数値が高いと状態異常系の攻撃が相手にかかりやすくなる

※力、魔、体、速の最大設定値は99

属性と防御相性

すべての攻撃スキルと魔法スキルは、右の表にある8つの属性のいずれかに分類される。このうち、万能属性と回復属性以外の6つの属性には、防御相性が存在する。防御相性はその属性に対して強いか弱いかを表わすもので、弱点はエクストラターン(→P45)の発生に関わり、弱点となる属性が多い者は基本的に不利になる。

◇8つの攻撃属性とそのアイコン

物理	火炎	氷結	電撃
衝撃	魔力	万能	回復

◇防御相性とその効果

防御相性	効果
―	その属性の攻撃を軽減、増加することなく、100パーセントのダメージで受ける
耐性※	その属性の攻撃で受けたダメージを、本来の25～75パーセントに抑える。魔力属性の状態異常攻撃にかかる確率が低下
無効※	その属性の攻撃を無効化し、ダメージを受けない
反射	その属性の攻撃を無効化して自分はダメージを受けず、かつそのまま相手に跳ね返す
吸収※	その属性の攻撃で受けるはずのダメージ分、HPが回復する
弱点	その属性の攻撃で受けるダメージが、本来の150パーセントに増加。魔力属性の状態異常攻撃にかかる確率が上昇

※相手が「貫通」のスキルを持っていた場合、「物理無効」「物理吸収」「物理耐性」の効果は消滅する

状態異常攻撃による効果

状態異常効果を持つ攻撃を受けると、一定確率で状態異常になる。状態異常には行動順番が回った際に一定確率で回復するもの、戦闘終了時に回復するもの、状態異常回復スキルでのみ回復するものがある。氷結、感電、寄生以外の状態異常スキルは魔力属性なので、魔力の防御相性に「耐性」「無効」「反射」があれば、状態異常になる確率を下げしたり、無効化したりすることができる。

◇状態異常とその効果一覧

名称	効果
凍結	氷結属性のスキルを受けて凍結した状態。その戦闘が終了すると自動的に回復する。凍結状態時は行動不能となり必ず敵の攻撃が命中する。また、物理属性の攻撃が弱点となる
感電	電撃属性のスキルを受けて感電した状態。その戦闘が終了すると自動的に回復する。感電状態時は行動不能となり必ず敵の攻撃が命中する。また、物理属性の攻撃が弱点となる
毒	毒化効果のあるスキルを受けて毒を帯びた状態。行動順番が回ってくるごとに最大HPの8分の1のダメージを受ける。ただし、毒のダメージでHPが0になることはない。状態異常回復スキルを使って回復か、行動順が回ってきた際に一定確率で回復する
マヒ	マヒ効果のあるスキルを受けてマヒしている状態。戦闘中4分の1の確率で行動ができなくなる。同時に、通常攻撃とスキル攻撃の命中率、回避率が4分の1になる。状態異常回復スキルを使って回復することができるほか、行動順が回ってきた際に一定確率で回復する
石化	石化効果のあるスキルを受けて石になった状態。戦闘中いっさいの行動ができなくなり、防御力の上昇と引き替えに、物理属性のスキルや通常攻撃、ザン系魔法を受けると高確率で即死する。チームのリーダーが石化するとチームは行動不能となる。状態異常回復スキルでのみ回復可能
封魔	封魔効果のあるスキルを受けてMP消費スキルが封じられた状態。戦闘中、MPを消費するすべてのスキルが使用不能となる。状態異常回復スキルを使って回復するか、行動順が回ってきた際に一定確率で回復する
封技	封技効果のあるスキルを受けてスキルを封じられた状態。その戦闘が終了すると自動的に回復する。戦闘中すべてのスキルが使用不能となり、アタックとガード以外の行動ができなくなる。状態異常回復スキルを使って回復可能
呪い	呪い効果のあるスキルを受けて呪われている状態。HPおよびMP回復のスキルを使用しても、HP・MPが回復しなくなる。状態異常回復スキルを使って回復するか、行動順が回ってきた際に一定確率で回復する
寄生	寄生効果のあるスキルを受けて寄生されている状態。1回の寄生につき一度だけ、寄生されたキャラクターに一定の時間が経過するとゼブブの子が誕生する。状態異常回復スキルでのみ回復可能
戦闘不能	HPが0になり戦闘不能となった状態。いっさいの行動ができず、チームリーダーが戦闘不能となった場合はチームが全滅扱いとなる。蘇生効果を持つスキルでのみ回復できる

スキルとは何か？

スキルとは攻撃や回復、戦闘の補助を行なう特殊な能力のこと。一部を除き、HPかMPを消費して使用する。大別すると、スキルはコマンドスキル、自動効果スキル、先制発動スキル、種族特有スキルの4系統に分類される。主人公やその仲間となる人間はスキルクラックで悪魔からスキルを奪い、これをセットすることで使用が可能になる。悪魔は各々覚えるスキルが決まっており、これらは最初から所持しているか、レベルアップで修得する。また、合体時に引き継いだり、スキルセットボーナスでセットすることでも使用可能となる。

コマンドスキル

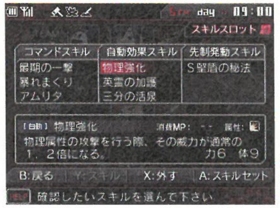
コマンドスキルとは、HPまたはMPを消費して発動するスキルのこと。攻撃時にプレイヤーの任意で使用でき、最大3種類までセットが可能だ。HPや状態異常の回復や、行動不能となった仲間の蘇生を行なうスキルは、バトルフィールド上でも使用できる。なお、物理属性以外の属性を持つスキルをまとめて魔法系スキルと呼称する。



「アギ」や「怒りの一撃」、「ディア」「吸魔」など、バトルパート中に任意で使用できるものはコマンドスキルに分類される。

自動効果スキル

自動効果スキルは攻撃中や攻撃終了時に自動的に発動するスキルのこと。ただし、なかには活泉系や魔脈系のように、常時効果を発揮するスキルも存在する。最大3種類までセット可能だが、発動のタイミングをプレイヤーが調整することはできない。自動効果スキルは、発動してもHPやMPをいっさい消費しない。



「食いしばり」や「エクストラワン」、「勝利の美酒」などのほか、防御相性強化も自動効果スキルに分類される。

先制発動スキル

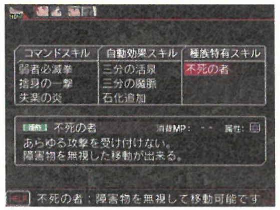
先制発動スキルとは攻撃パート開始時に自動的に発動するスキルのこと。自動効果スキルと違い、仲間全員または戦闘中の敵味方全員に効果を及ぼす。セットできるのはチームリーダーに限られ、セットできる数もひとつだけ。先制発動スキルには発動するたびに自動的にMPを消費するものと、何も消費しないものがある。



強力な効果を持つスキルは、戦闘開始ごとに大量のMPを消費。MPが不足すると先制効果スキルは発動しない。

種族特有スキル

種族特有スキルは悪魔の種族ごとに固定されているため、付け替えたり外したりすることはできない。種族特有スキルの効果はバリエーションに富み、コマンドスキルと自動効果スキルが混在する特殊な形式をとっている。効果だけでなく、HPを消費するもの、MPを消費するもの、何も消費しないものとさまざまだ。



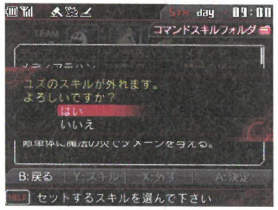
ボスなどの特殊な敵はオリジナルの種族効果スキルを持ち、それらはプレイヤーが使用することはできない。

スキルクラックで味方のスキルを増やす

敵がセットしているスキルをコピーし、以降自分たちのものとするスキルクラックは、1ST DAYに池袋で発生するイベント［必須1-10］西側通行止めのあとに解禁され、使用することが可能となる。スキルクラックを行なうには、まずバトル開始時にスキルクラックの項目を選び、そのバトル中にクラックできるスキルと、それを所持している敵を確認。つぎに味方のチームリーダーの中で、誰がどの敵のスキルをクラックするかを決める。このとき、ひとりのリーダーがクラック対象に選べるのはひとつのスキルだけなので注意しよう。複数のチームリーダーが同一の敵をクラック対象に選んでもいいが、その際入手できるのは対象を倒したチームのリーダーのみとなる。また、一体の敵がクラック可能なスキルを複数種持っていた場合も、入手できるのは例外を除きひとつだけだ。バトルが開始されたら、さきほど決めたリーダーとクラック対象の組み合わせどおりに敵を倒そう。敵にとどめを刺すのはリーダーでなくともかまわない。チームリーダーがどのスキル、または敵を対象としたか分からなくなったら、敵のステータス表示を参考にしよう。クラック対象となっているスキルには、それを狙うリーダーの名前が表示されている。なお、リーダーが手に入れたスキルのセット条件を満たしている場合はバトル中であっても、スキルを入手した戦闘の終了時にそのスキルをセットすることが可能だ。

スキルセットの条件

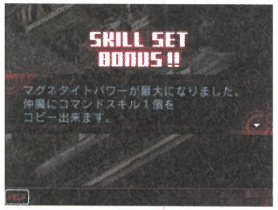
大半のスキルにはそのスキルをセットするための条件となる、能力値が決められている。たとえば「氷の乱舞」のセット条件は魔8、速6と決められており、魔と速のが両方この値に満たない場合は、セットすることができないのだ。セット条件は仲魔には適用されず、チームリーダーのみがこの条件に従うこととなる。



スキルクラックで得たスキルは、ひとつのスキルにつきひとりのチームリーダーにしかセットできない。

スキルセットボーナスで仲魔を強化する

1ST DAYの新宿で発生する［必須1-08］チネシティ広場のバトル〈1〉終了後、スキルセットボーナスが解禁される。スキルセットボーナスはスキルクラックで得たコマンドスキルや、あらかじめCOMPに登録されているコマンドスキルを、任意に仲魔へセットできるシステムだ。これを行なうには敵を倒すと入手できるマグネタイトが不可欠で、攻撃パートで貯まったマグネタイトが最大値に達するとスキルセットボーナスが発動する。マグネタイトの貯まり具合をゲーム中に確認することができないが、味方にエクストラターンが発生するほど多く貯まり、味方が発生させたエクストラターンが消滅、または敵がエクストラターンを発生させた場合は貯まりにくいことを覚えておこう。マグネタイトはチームリーダーごとにカウントされるため、スキルセットボーナスの対象となるのは、ボーナスが発動したチームにいる、行動不能でない仲魔1体のみ。スキルセットボーナス発動後は、仲魔にスキルをセットしなかった場合もマグネタイトは0に戻り、最初から貯め直しとなる。



スキルセットボーナス時はスキルを上書きしてセットすることもできるので、不必要なスキルとの交換も可能だ。



チームリーダーの制約と異なり、スキルセットボーナスでは同種のスキルを複数の仲魔にセットできる。

味方キャラクターの能力値と成長法則

主人公（→P33）を除く味方のチームリーダーたちは、レベルアップごとに能力値が自動的に上昇する。このとき、能力値は各人決まった順番で増えていく。したがって法則さえ知っていれば、実際にそのリーダーを育てなくても最終的な成長形を予測することができる。下の表を見ればHPとMPの上昇率も割り出せるので、そのリーダーの役割に応じた育成が可能だ。表が意味する内容は、各項目ごとの解説を参考にしてほしい。仲魔に関しては能力値の上昇方法がチームリーダーとは異なるため、P31の仲魔の項を参照のこと。

◇人間キャラクターの初期能力値と成長倍率

	初期能力値					各能力の成長値					
キャラクター	移動	力	魔	体	速	HP倍率	MP倍率	力	魔	体	速
主人公	4	5	4	4	4	6	2.3	—	—	—	—
アツロウ	4	5	3	5	4	6.2	1.8	5	3	4	4
ユズ	3	4	5	5	4	5.3	3.3	3	6	3	4
ケイスケ	4	3	5	4	5	5.9	2.4	4	5	2	5
ミドリ	4	3	6	4	4	5.5	2.5	3	5	4	4
マリ	4	4	4	3	6	5.2	3	3	6	5	2
イヅナ	4	5	2	5	5	7	1.5	5	1	5	5
アマネ	3	4	7	3	3	5	3.5	2	7	4	3
カイドー	4	6	2	5	3	7	1.5	6	2	5	3
ナオヤ	4	4	5	4	7	6	3	3	6	4	3
ジャアクフロスト	3	3	4	6	4	5.5	3	5	5	3	3
ジン	4	4	5	4	3	6.2	1.8	5	3	4	4

各能力値とHP・MP

上の表にある初期能力値とは、各チームリーダーが「レベル1」の時点での能力値のこと。これに対して成長値とは、そのリーダーの成長傾向の大本となる数値だ。詳しくは右ページで解説するが、数値が高い能力値ほど伸びやすいと覚えておこう。一方、HP倍率とMP倍率は、HPとMPの増加傾向を表わす。各リーダーの最大HPは、「その時点の体の数値＋そのリーダーのレベル」に、HP倍率をかけることで算出できる。同様に最大MPは「その時点での魔の数値＋そのリーダーのレベル」に、MP倍率をかけることでわかる。HP、MPの算出時、どちらも小数点以下は切り捨てなので注意しよう。たとえばアツロウはレベル49の際、体は17である。ここから上記の方法でHPを求めると、体の数値17とレベルの数49を足して66。これにアツロウのHP倍率6.2をかけると409.2。小数点以下を切り捨てて、HPの最大値は409と割り出せる。



HP、MP倍率ともに数値が大きいほど上昇率が高い。アツロウは、外見からは意外なほど体力がある。



MP倍率と成長値からもアマネはMPの量がずば抜けていることが分かる。育てれば貴重な戦力になるだろう。

能力値の上がり方―力・魔・体・速―

左ページの表にあるアツロウの「各能力の成長値」を見ると、力5、魔3、体4、速4となっている。この成長値はレベル2～17、18～33、34～49、50～65、66～81、82～97の16レベルずつを1セットとして、レベルが16上がった際に各能力値がいくつずつ上昇するかを表わしている。この数値は固定となっており、アツロウがレベル2からレベル97までの計96レベル（＝16レベル×6セット）上がった時点で上昇している能力値は、力が5×6セット＝30、以下同様に魔が18、体が24、速が24と割り出すことができる。ここにアツロウの初期能力値である、力5、魔3、体5、速4を加えた数値＝力35、魔21、体29、速28が、97レベルになったときのアツロウのステータスとなる。16レベルごとのセットがレベル1でなく2から始まる理由は、レベル1のときのステータスは初期能力値のみなので成長値が適用されず、最初にレベルが上がるレベル2から成長値の適用がスタートするためだ。なお、この計算方法は全リーダー共通だが、各能力が上昇していく順番はリーダーごとに異なる。各キャラクターの能力が上昇する順番は、次ページから始まるリーダー解説の項目に表としてまとめた。また、下に表の読み方の例を用意したのでこちらも合わせて参考にしてほしい。

◇たとえば、力5、魔3、体4、速4のアツロウの場合

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
上昇パラメータ	体	速	力	体	魔	力	速	体	力	魔	速	力	体	速	魔	力

上の項で解説したように、アツロウは16レベルまで成長するあいだに力が5、魔が3、体が4、速が4だけ上昇するが、このとき実際に能力値が上昇していく順番は上の表にあるとおり。アツロウがレベル2になったとき、表左端の1番に対応した体が上昇する、そしてレベル3でひとつ右の速、レベル4でさらに右の力と番号どおりの順番で上昇していき、レベル17のときに右端16番の力が上昇する。これでレベル2からレベル17=計16レベル分の能力上昇が終了したことになる。レベル18からはまた左端に戻り、レベル33で右端に到着したらレベル34からは再度左端に戻る。あとはこの手順を延々とくり返すだけだ。このルールを守りながら、表の左端「1番」をレベル2として数え始めていけば、何レベルのときに何のステータスが上昇するかが分かる。たとえばレベル12なら11番の速、レベル42なら9番の力といった具合だ。なお、この表を見て各能力の合計値を出す場合は、初期能力値を加えることを忘れずに。

悪魔の能力値の上がり方

仲魔のHPとMPが上昇する仕組みは、チームリーダーとなる人間たちとまったく同じだ。したがって成長後の仲魔のHPとMPを確認する際にも左ページで紹介した計算方法をそのまま適用することができる。一方、能力値に関してはチームリーダーのそれとは少しだけ仕組みが異なる。仲魔データ（→P312）を見ると、仲魔にも成長値（上昇能力値）が設定されており、能力値が上昇する順番は16レベル周期で固定されていることがわかる。しかし、チームリーダーの場合はこれをレベル2から数え始めるのに対して、仲魔は基礎レベルを基準にしてレベルが上がるごとに数えていく。またアナンタ、ヴィヴィアン、メタトロンの3体だけは、能力値が上昇する順番が15レベル周期になっている。



リーダーの能力値が平均的に伸びていくのに対して、仲魔の能力値は成長値が高いものからさきに伸びる。



仲魔は必要経験値の都合上レベルを上げにくく、能力を上昇させるのが難しい。積極的に御霊合体を使おう。

Pick up!

仲間の加入と離脱

チームリーダーはイベント状況や選んだ選択肢によって、加入や離脱をすることがある。決められた手順でイベントを進めないと仲間にならなかったり、死んでしまうリーダーもいるので、下に記載した表を見て行動の指針にしてほしい。リーダーの中でも、カイドーとナオヤはLAST DAYのカイドー・ナオヤルート（万魔の王ルート）、ジンはジンルート（希望の歌ルート）に進まなければ仲間にならない。また、アツロウとユズはスタート時から行動をともにするが、ユズはカイドー・ナオヤルートに進むと離脱してしまう。



LAST DAYのルートによっては、それまでの仲間が入れ替わる。一番多くの仲間ができるのはジンルートだ。

◇仲間の加入・離脱条件一覧

名前	加入・離脱イベントと参照ページ		備考
ユズ	[必須6－34]（カイドー・ナオヤルート）	P181	選択肢「王を目指す」を選びさらに「本気だよ」を選択し、カイドー・ナオヤルートへ進むことを決めると離脱
	[必須6－38]（カイドー・ナオヤルート）	P181	
ケイスケ	[必須3－01]	P105	自動的に加入
	[必須4－01]	P130	自動的に離脱
	[任戦5－18]	P153	ケイスケが仲間になる選択肢を選ぶと加入（→P159）
	[必須6－34]（カイドー・ナオヤルート）	P181	選択肢「王を目指す」を選びさらに「本気だよ」を選択し、カイドー・ナオヤルートへ進むことを決めると離脱
	[必須6－38]（カイドー・ナオヤルート）	P181	
	[必須7－23]（ユズルート）	P203	左のイベント発生時に仲間にいると自動的に離脱
	[必須7－35]（ユズルート）	P203	[必須7－23]で離脱していると加入
	[必戦7－40]（ユズルート）	P234	バトル終了後に離脱
ミドリ	[必須4－17]	P130	自動的に加入
	[任戦5－18]	P153	ミドリが仲間から外れる選択肢を選ぶと離脱（→P159）
	[必須6－34]（カイドー・ナオヤルート）	P181	選択肢「王を目指す」を選びさらに「本気だよ」を選択し、カイドー・ナオヤルートへ進むことを決めると離脱
	[必須6－38]（カイドー・ナオヤルート）	P181	
	[必須7－23]（ユズルート）	P203	左のイベント発生時に仲間にいると自動的に離脱
	[必須7－35]（ユズルート）	P203	[必須7－23]で離脱していると加入
	[必戦7－40]（ユズルート）	P234	バトル終了後に離脱
	[必戦8C－12]（ユズルート）	P272	バトル終了後に加入
マリ	[必須6－35]（ジンルート）	P181	マリかカイドーにマリのバッグを渡した状態で[任戦5－17]（→P156）を行ないマリにクドラクを倒させる。さらに[任意6－04]（→P178）で選択肢「良く考えてからならね」を選び、左のイベントで「お願いします」か「こちらこそお願いします」を選ぶと加入
	[必須6－36]（アツロウルート）	P181	
	[必須6－39]（アマネルート）	P181	
	[必須7－14]（カイドー・ナオヤルート）	P203	
イヅナ	[必須7－03]（アツロウルート）	P202	イヅナの好感度が8以上だと加入
	[必須7－21]（ジンルート）	P203	イヅナの好感度が6以上だと加入
アマネ	[必戦7－12]（アマネルート）	P203	バトル終了後に加入
	[必須7－20]（ジンルート）	P203	自動的に加入
カイドー	[必須6－34]（カイドー・ナオヤルート）	P181	選択肢「王を目指す」を選びさらに「本気だよ」を選択し、カイドー・ナオヤルートへ進むことを決めると加入
	[必須6－38]（カイドー・ナオヤルート）	P181	
	[任戦8C－18]（ユズルート）	P274	バトル終了後に加入
ナオヤ	[必須6－34]（カイドー・ナオヤルート）	P181	選択肢「王を目指す」を選びさらに「本気だよ」を選択し、カイドー・ナオヤルートへ進むことを決めると加入
	[必須6－38]（カイドー・ナオヤルート）	P181	
ジャアクフロスト	[必須7－14]（カイドー・ナオヤルート）	P203	[任戦3－19]と[任意3－21]（→P115）を行なっており、[任戦6－08]（→P190）で選択肢「悪魔を助ける」を選ぶ。さらに左のイベントで「よろしくホ」か「仕方ないなぁ」を選ぶと加入
	[必須7－18]（ジンルート）	P203	
ジン	[必須6－35]（ジンルート）	P181	選択肢「力を貸します」を選び、ジンルートへ進むことを決めると加入

各チームリーダーの成長傾向

各チームリーダーは成長の仕方に個性が出ており、物理攻撃に特化したカイドーやイヅナ、魔法に特化したアマネ、素早いケイスケなど、さまざまなタイプに分けられる。ここではそれぞれがどんな成長傾向と特徴を持ったキャラクターなのかを解説していこう。各リーダーの「上昇する能力値の16レベルごとの順番」の表の使い方は、31ページを参照のこと。

主人公



HP倍率：6　MP倍率：2.3

主人公はほかのリーダーと違い、レベルアップごとに割り振られる能力値のポイントをプレイヤーが自由に振り分けられるため、成長値は設定されていない。したがって、自分が気に入っているリーダーたちの弱点をカバーさせるように育てたり、ひとつの能力に特化させたりと、自由度の高い育成を楽しめる。これといった方針がない場合は集中して魔に振り分けて、MPを増やしつつ魔法系スキルを使いこなせるようにしておくと、攻撃要員としても回復要員としても重宝する。強力なスキルである「物理反射」や「物理吸収」をセットしたい場合は、力と体にも気を遣ってポイントを振り分けておこう。ほかにも主人公だけの特性として、ベル神を倒した際、それぞれに対応した能力値がアップするというシステムがある。なかでもバ・ベル撃破時の「移動力＋1」は非常に有用だが、適応されるのは8日目のナオヤ&カイドールート、アマネルート、または2周目以降からとなる。



魔を伸ばすように育てつつ「物理吸収」をセットする場合は、能力値をこのように伸ばしていくといいだろう。



ベル神を倒すと相手の力を奪えるという設定どおり、主人公はベル神を倒すごとにパワーアップしていく。

◇初期能力値

パラメータ	移動	力	魔	体	速
主人公	4	5	4	4	4

◇ベル神の撃破によってアップする主人公の能力値

ベル・デル	行動力＋3	ベル・セブブ	HP倍率＋0.5
イザ・ベル	MP倍率＋0.5	ベル・ベリト	行動力＋3
ベル・イアル	MP倍率＋0.5	バ・ベル	移動力＋1

※ベル神撃破時の能力値アップは各一度のみ

アツロウ



HP倍率：6.2　MP倍率：1.8

アツロウは力と体が上昇しやすく、HPの伸びもいい。逆に魔の伸びはかなり悪く、レベル99まで育ててもMPの最大値は217と低調だ。アツロウには無理に魔法系スキルを使わせようとせず、力と体の高さを活かした物理スキル要員に育てよう。カイドーやイヅナより魔が高いことでスキルセットの融通が利いて扱いやすく、「貫通」や「デスバウンド」などのスキルと組み合わせれば第一線のアタッカーとして活躍させることができる。



7日目にアツロウとチームを組む仲魔は、「物理反射」対策に「ジオ」系と「ブフ」系のスキルを持つ者を。

◇上昇する能力値の16レベルごとの順番

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
上昇能力値	体	速	力	体	魔	力	速	体	力	魔	速	力	体	速	魔	力

ユズ



HP倍率：5.3　MP倍率：3.3

ユズはアマネにつぐ魔の高さとMPの最大値を誇り、魔法系スキルを使うのにうってつけのリーダーだ。力と体が低い分、反射や吸収系のスキルはセットしにくいが、さほど気にする必要はない。オールマイティなユズの最大の弱点は、移動力が3と通常のリーダーより1少ないこと。移動力の少なさをフォローすべく、ユズと組ませる仲魔は霊鳥や幻魔など移動を助けてくれるスキルを持つ種族の悪魔がいい。とくに妖獣は有効となる。



移動力が低いのは大きなハンデとなるが、ユズはその分、初期能力値の合計が通常のリーダーたちより1多い。

◇上昇する能力値の16レベルごとの順番

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
上昇能力値	速	魔	力	魔	体	魔	速	魔	速	魔	体	速	力	力	体	魔

ケイスケ



HP倍率：5.9　MP倍率：2.4

ケイスケは体が低いため非常に打たれ弱く、最大HPも最低ランクなので殴り合いには向いていない。一方で速の高さは大きな利点になっており、ケイスケが状態異常系スキルや「テトラカーン」などの防御魔法系スキルをセットしていた場合、その素早さから敵よりさきにスキルを使用できるのでかなり強力だ。また、速の値は状態異常系スキルの成功率にも影響しているため、ケイスケとは相性がいい。



敵よりさきに使用しないと意味がないスキルを、敵が行動するまえにきっちり使えるのがケイスケの強みだ。

◇上昇する能力値の16レベルごとの順番

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
上昇能力値	速	力	魔	速	力	魔	体	速	魔	速	力	魔	速	力	体	魔

ミドリ



HP倍率：5.5　MP倍率：2.5

特別秀でたところがない代わりに、物理攻撃以外なら何でもこなせる、オールマイティな魔法使い系のキャラクター。能力値も力を除けば、どれもまんべんなく上昇するので、いろいろなスキルをセットでき、非常に扱いやすい。能力値的にユズとポジションが被っているため、HPの量と体の値、移動力を必要としているならミドリを、魔の高さとMPの量を重視するならユズと、戦い方に合ったほうを選ぶといい。



つきつめて育てていくと、レベル99になっても魔が40に届かないのが、ミドリの唯一の難点だろう。

◇上昇する能力値の16レベルごとの順番

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
上昇能力値	体	速	魔	体	力	魔	速	体	魔	力	速	魔	体	速	力	魔

マリ



HP倍率：5.2　MP倍率：3

マリは魔法系スキルが得意なリーダーの中でも、驚異的な打たれ強さを備えている。マリをレベル99まで育てた場合、体は34まで上昇する。これは体の数値が最高レベルのイヅナ、カイドーと比べても遜色がない。また、魔も40まで育つため、物理、魔法系どちらのスキルにも抵抗力を持っている。その分、速は全リーダー中最低の数値なので、マリは敵の攻撃をある程度受けたうえで反撃することになる。



「S堅盾の秘法」など、防御系のスキルと組み合わせて長所を伸ばすことで、マリはさらにポテンシャルを発揮する。

◇上昇する能力値の16レベルごとの順番

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
上昇能力値	体	魔	体	魔	力	魔	速	魔	体	魔	体	体	力	力	速	魔

イヅナ



HP倍率：7　MP倍率：1.5

全リーダー中トップレベルを誇る体と速、最大HPを持つ、物理攻撃系スキルに特化したキャラクター。ただし体、速、力ばかりがくり返される成長傾向からも分かるように、魔とMPはほとんど伸びない。イヅナをレベル99まで育てても、最終的な魔の数値はなんと8である。それゆえ、中程度以上の効果を持つ攻撃および回復用の魔法系スキルはいっさいセットできず、魔の値が必要なスキルとは相性が悪い。



定番の「貫通」や「物理激化」以外のスキルは、何をセットしたいかでなく、何をセットできるかで決めよう。

◇上昇する能力値の16レベルごとの順番

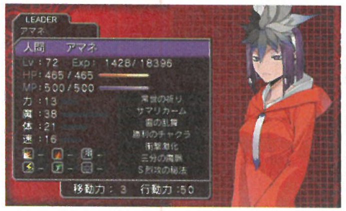
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
上昇能力値	体	速	力	体	速	力	体	速	力	体	速	力	体	速	魔	力

アマネ



HP倍率：5　MP倍率：3.5

アマネはイヅナやカイドーとは反対に、魔法系スキルの行使に特化している。魔の成長が速く、レベル75で魔の数値は40に達する。当然最大MPも多く、2位のユズに30以上も差をつけてのトップである。ある程度早い段階から、コストの高い魔法系スキルを高威力で数多く使用できるのがアマネの魅力だ。しかし移動力が3と少ないので、移動補助スキルを持つ仲魔と組み合わせてチームを組みたい。



魔が高くMPの最大値が多いアマネは、「属性激化」「S烈攻の秘法」「勝利のチャクラ」との相性もいい。

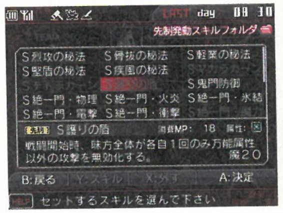
◇上昇する能力値の16レベルごとの順番

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
上昇能力値	体	魔	速	魔	体	魔	力	魔	体	魔	速	魔	体	速	力	魔

カイドー

HP倍率：7　MP倍率：1.5

イヅナ同様にHP、力、体が集中的に伸びていく、物理属性系スキル用のリーダー。役割はイヅナと似ているが、カイドーとイヅナが同時に仲間になることはほとんどないので悩む心配はない。イヅナより魔は高くなるがそれでも成長は遅く、逆に速の数値の低さからアタッカーとしても少々使い勝手が悪い。カイドーをバトルに出す際は、回復手段と魔法攻撃系スキルを持つ仲魔と組ませることが必須となる。



カイドーは魔と速の成長の遅さがひびき、レベル60前後になっても意外なスキルをセットできないことがある。

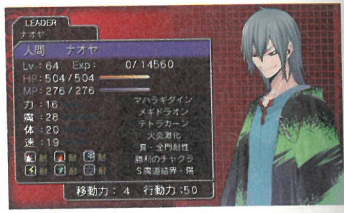
◇上昇する能力値の16レベルごとの順番

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
上昇能力値	体	力	体	力	速	力	魔	力	体	力	体	体	速	速	魔	力

ナオヤ

HP倍率：6　MP倍率：3

ナオヤは魔とMPの高さから魔法系スキルを得意とするが、体とHPの高さも申し分なく、魔法系スキルが得意なリーダーが不足しているカイドー・ナオヤルートで絶好の活躍を見せてくれる。能力値のバランス的にはミドリと似ているが、ほとんどの数値が上回っているため格段に使い勝手がいい。ナオヤは魔法系スキルが得意なリーダーの中で、もっともバランスが取れたキャラクターといえる。



ナオヤの強みは攻守にわたって大きな欠点がひとつもないこと。バランスのよさでは他の追随を許さない。

◇上昇する能力値の16レベルごとの順番

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
上昇能力値	体	魔	力	魔	速	魔	体	魔	体	魔	速	体	力	力	速	魔

ジャアクフロスト

HP倍率：5.5　MP倍率：3

悪魔ながらリーダーとなる異色のキャラクター。スキルとは無関係に防御相性が設定されており、火炎と氷結属性を反射する代わりに、衝撃属性が弱点となっている。このため、ジャアクフロストをバトルに出撃させる場合は、「衝撃無効」や「衝撃反射」、「衝撃吸収」のスキルをセットして弱点を消しておきたい。防御相性に反射をふたつも所持しているだけあり、代わりに移動力は3となっている。



衝撃属性を無効にする、つまりスキルのスロットをひとつ使うだけで、3つの属性が効かなくなるのは破格の待遇だ。

◇上昇する能力値の16レベルごとの順番

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
上昇能力値	魔	力	魔	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

ジン

HP倍率：6.2　MP倍率：1.8

ジンは物理攻撃での殴り合いに向いたリーダーだが、カイドーやイヅナのように力や体、HPの高さばかりに特化したキャラクターではない。いわばアツロウと似たタイプの、すべての能力値が平均的で穴のない、オールマイティな使い勝手となっている。魔の数値もさほど高くはないが、スキルをセットするのに不足はない。むしろこのスキルセットの自由度により、カイドーやイヅナより活躍の場が多い。



能力値的に秀でたものがないため地味に見えるが、その平均的な能力値が武器となり、数値以上の働きを見せる。

◇上昇する能力値の16レベルごとの順番

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
上昇能力値	体	速	力	体	魔	力	速	体	力	魔	速	力	体	速	魔	力

悪魔の種族と特性

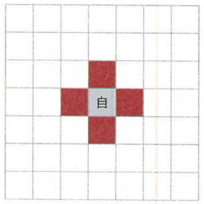
チームリーダーにそれぞれ個性や成長傾向があったように、仲間になる悪魔にも特性がある。仲間は種族ごとに似た傾向を持ち、種族による役割が顕著に見られる。これは悪魔が種族ごとに固定された種族特有スキル（→P386）を備えているためで、この種族特有スキルの重要度は、個々の仲間にセットされているスキルの重要度に劣らない。

「種族特有スキル」について

種族特有スキルとは悪魔の種族ごとに設定された、付け替えや外すことができない固定スキルのこと。種族特有スキルはコマンドスキルタイプのものと自動効果スキルタイプのものが混在しており、なかにはチーム全体に効果を及ぼすものもある。たとえば邪神の「混沌の波動」と邪龍の「邪念の波動」は右の表にあるように、通常隣接した敵にのみ可能だった攻撃範囲を、2マスまたは3マスの遠距離攻撃に変化させる。また、霊鳥の「飛翔」と幻魔の「夢幻の具足」は移動時に障害物を無視できるようになるうえ、「飛翔は」移動力が1増え、「夢幻の具足」は移動時の行動力ゲージの増加が半分になる。さらに鬼神の「鬼神双手」は敵を攻撃後さらにもう一度攻撃が可能になる。このように種族特有スキル、とくに自動効果スキルタイプのものは、攻守にわたってバトルのルールを変えてしまうほどの効力がある。P38から掲載している悪魔の特徴解説では、種族特有スキルにも注目してほしい。

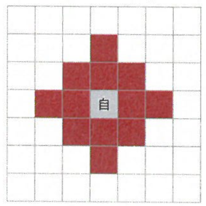
◇種族特有スキルによる攻撃範囲の違い

[Aタイプ：隣接]※



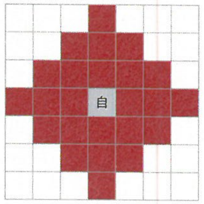
一般

[Bタイプ：2マス]※



邪龍

[Cタイプ：3マス]※



邪神

※自分を中心に、赤いマスに攻撃可能。また、攻撃範囲のタイプは、P38～41の「悪魔の種族ごとの攻撃タイプ」に対応している

汎用種族の悪魔の特徴

悪魔には仲魔になる汎用種族と、仲魔にならない特殊な種族が存在する。ここでは汎用種族をピックアップし、その特徴を解説していこう。種族特有スキルの効果についてはP386を、攻撃タイプはP37を参照してほしい。移動タイプはその種族が障害物の影響を受けるか否かを意味し、地上の場合は障害物の影響を受け、障害物無視の場合はチームのその種族の仲魔がいると、障害物に関係なく移動できるようになる。なお、各種族の項に掲載されている表は、悪魔のランクを表わす。悪魔にはそれが属する種族内でのランクが決められており、たとえば下にある女神の項目内の表を見ると、ランク1の女神はサラスヴァティで、女神内での最高位はアマテラスということが分かる。このランクは24ページで説明したとおり、精霊との合体に関係していて、ランクを下げる効果がある精霊と合体するとランクがひとつ下の仲魔に、ランクを上げる効果がある精霊との合体時は、ランクがひとつ上の仲魔に変化する。最低ランクの仲魔はランクを下げる精霊と、最高ランクの仲魔はランクを上げる精霊と合体することはできない。また、この表はその種族で仲魔にできる、すべての悪魔を網羅している。

◇悪魔の汎用種族および仲魔の特徴

女神



攻撃タイプ：A
移動タイプ：地上
種族特有スキル：女神の慈愛

◇仲魔になる悪魔

悪魔の名前と基礎Lv
サラスヴァティ(12)
キクリヒメ(21)
イシュタル(29)
ブリジット(36)
ラクシュミ(48)
ノルン(55)
ブラックマリア(66)
アマテラス(73)

女神は全体的に力と体が低く魔が高い傾向があり、魔法系スキルと相性がいい。種族特有スキルに「女神の慈愛」を持っていることから、HPと状態異常の回復要員としても有能で、攻撃と補助に大活躍してくれる。女神は出撃するメンバーに1体は入れておきたい、優秀な種族といえる。強弱は問わず、火炎属性に対して特徴があることも覚えておこう。

魔神



攻撃タイプ：A
移動タイプ：地上
種族特有スキル：魔力覚醒

◇仲魔になる悪魔

悪魔の名前と基礎Lv
トール(16)
マハカーラ(26)
オーディン(38)
ヤマ(45)
シヴァ(61)
スサノオ(72)
アスラおう(80)

タイプはさまざまだが、総じて能力値が高く、攻守に優れた強力な種族。マハカーラ以外はすべてLIMITEDがついていることからも、その強さがうかがえるだろう。種族固有スキルの「魔力覚醒」が絶大な効果を持つため、魔法攻撃系スキルに秀でたリーダーと組み合わると破壊的な威力を生み出す。多少レベルが低い者でも長く活躍してくれる種族だ。

邪神



攻撃タイプ：C
移動タイプ：地上
種族特有スキル：混沌の波動

◇仲魔になる悪魔

悪魔の名前と基礎Lv
オーカス(22)
バズス(35)
アバドン(40)
トウテツ(47)
アリオク(56)
バフォメット(69)
ニャルラトホテプ(78)

「混沌の波動」の効果により、チームに邪神が1体でもいると、チーム全体が3マス離れた敵に攻撃したり、敵を迎撃したりできるようになる。ただしエクストラターンが発生しない、移動力が1減る、迎撃時にかかる行動力(→P43)が倍になるなどのデメリットもありうえ、修得するスキルもクセがあるのでチーム編成や育成時には考慮が必要だ。能力値自体は全体的にいたって普通。

龍王



攻撃タイプ：A
移動タイプ：地上
種族特有スキル：龍胴絞め

◇仲魔になる悪魔

悪魔の名前と基礎Lv
マカラ(14)
ペンドラゴン(21)
ケツアルカトル(31)
セイリュウ(46)
ヤマタノオロチ(59)
アナンタ(71)
ユルング(85)

力に特化した種族で魔法系スキルはあまり得意ではない。力に対して体が少し低く、HPこそ高いものの防御面に若干の不安があるが、「龍胴絞め」は隣接している敵の移動力を強制的に1にすることができるため、敵の足止め要員として重宝する。また、迎撃時のみイニシアチブ(→P44)の数値に10加算されるので、見た目の速の数値以上に素早く行動することも可能だ。

邪龍



攻撃タイプ：B
移動タイプ：地上
種族特有スキル：邪念の波動

◇仲魔になる悪魔

悪魔の名前と基礎Lv
トウビョウ(15)
バジリスク(25)
ヤム(32)
ピュートーン(39)
クエレブレ(47)
ファフニール(64)

「邪念の波動」の効果により、チームに邪龍が1体でもいると、チーム全体で2マス離れた敵を攻撃、もしくは迎撃することができるようになる。その代わり戦闘中にエクストラターンは発生せず、迎撃コストが倍になる。3マス攻撃できる邪神に対して邪龍は2マスなため、扱いは序盤に活躍するプチ邪神といったところか。体が低いことから少々打たれ弱い傾向がある。

天使



攻撃タイプ：A
移動タイプ：地上
種族特有スキル：天使の血杯

◇仲魔になる悪魔

悪魔の名前と基礎Lv
エンジェル(14)
パワー(26)
ライラ(34)
アニエル(47)
カズフェル(58)
スラオシャ(65)
レミエル(75)
メタトロン(89)

平均的だが高い能力値を持つ万能な種族。回復系のスキルを修得する者や、防御相性に無効や反射がつく者が多い傾向がある。種族特有スキルの「天使の血杯」は、HPを消費することでチーム全体のMPを任意に回復することができる、非常に有用なもの。回復系のスキルを持つ仲魔やリーダー、とくに消費MPが多いスキルを持つ味方との組み合わせは強力だ。

霊鳥



攻撃タイプ：A
移動タイプ：障害物無視
種族特有スキル：飛翔

◇仲魔になる悪魔

悪魔の名前と基礎Lv
モー・ショボー(7)
スパルナ(18)
ヴィゾフニル(25)
バイブ・カハ(34)
ルフ(43)
カウ(56)
ガルーダ(71)

ガルーダ以外は能力値が低く、戦闘で目覚ましい活躍をする種族ではないが、その真価は種族特有スキルにある。霊鳥がチームにいると、「飛翔」の効果によってそのチームの移動タイプが障害物無視となり、さらに移動力が1増える。通常のリーダーより移動力が1少ないユズやアマネ、ジャアクフロストのチームに入れ、敵を足止めできる龍王や邪鬼と組み合わせよう。

堕天使



攻撃タイプ：A
移動タイプ：地上
種族特有スキル：いけにえの盟約

◇仲魔になる悪魔

悪魔の名前と基礎Lv
ガギソン(12)
ニスロク(27)
オロバス(35)
デカラビア(44)
アガレス(57)
ミスラ(62)
ムールムール(73)

基礎レベルでは力と魔が同程度にそこそこの数値を持つことから、物理系、魔法系を問わずにスキルを使いこなせる攻撃要員となる種族。どちらにせよ種族専用スキル「いけにえの盟約」の発動条件は堕天使自身が敵を倒すことなので、何らかの攻撃手段を修得させておきたい。成長させていくと魔の伸びが力より顕著であり、全体的に魔が力を上回る傾向がある。

神獣



攻撃タイプ：A
移動タイプ：地上
種族特有スキル：瞬転の舞

◇仲魔になる悪魔

悪魔の名前と基礎Lv
ヘケト(9)
シーサー(19)
ハクタク(27)
アイラーヴァタ(40)
ウカノミタマ(52)
バロン(63)

魔が高い者、速が高い者、体が高いものなど、さまざまなバリエーションに富んでいる種族。その神獣ごとに適した使用を心がけたい。「瞬転の舞」は効果範囲にいるチームと使用者が属するチームの場所を入れ替える効果がある。危機に陥った味方を救出する際や、早く倒したい敵の近くに味方を送り込むのに適しているので1体は神獣を出撃させておきたい。

魔獣



攻撃タイプ：A
移動タイプ：地上
種族特有スキル：獣の跳躍

◇仲魔になる悪魔

悪魔の名前と基礎Lv
カブソ(2)
ヘアリージャック(10)
ネコマタ(19)
ケットシー(25)
オルトロス(35)
ケルベロス(53)
カブラカン(68)

全体的に力が高めの悪魔が多く、神獣ほどではないもののいろいろなタイプが揃っている種族。魔獣がチームにいると「獣の跳躍」の効果によって、移動して攻撃したあと、もう一度移動が可能になる。さらに鬼神を同じチームに入れることで、移動して攻撃したあと、再度移動して攻撃を行ない、その後もう一度移動するということも可能となるので覚えておこう。

妖獣



攻撃タイプ：A
移動タイプ：地上
種族特有スキル：妖気迅雷

◇ 仲魔になる悪魔

悪魔の名前と基礎Lv
ワイラ(7)
ガルム(11)
アーヴァンク(26)
モスマン(34)
カトブレパス(54)
ベヒモス(70)

力と体に秀でた物理属性の攻撃を得意とする種族。ただしモスマンだけは魔が高く、魔法系の攻撃が向いている。種族特有スキルの「妖気迅雷」は移動力を7にし、なおかつ「妖気迅雷」使用ターンに戦闘が発生した場合、イニシアチブ(→P44)に10を加算するというもの。このスキルは味方の救出、敵への突撃など汎用性が高く、移動力が少ないリーダーとも相性がいい。

幻魔



攻撃タイプ：A
移動タイプ：障害物無視
種族特有スキル：夢幻の具足

◇ 仲魔になる悪魔

悪魔の名前と基礎Lv
ジャンバヴァン(9)
トラロック(16)
ヘイムダル(23)
ハヌマーン(32)
クーフーリン(39)
クルースニク(46)
セイテンタイセイ(53)
ロイチェクタ(60)
ガネーシャ(68)

幻魔は総じて力が高く、能力値的に物理属性のスキルを扱うのに向いている。多少の打たれ弱さはあるが、防御相性の物理属性に耐性を持つ者も多いため、アタッカーとして積極的に活用できる。幻魔がチームに入っていると、「夢幻の具足」の効果により移動タイプが障害物無視になる。また、このスキルは移動時の行動力ゲージ増加量が半分になるという効果もある。

妖精



攻撃タイプ：A
移動タイプ：地上
種族特有スキル：おまじない

◇ 仲魔になる悪魔

悪魔の名前と基礎Lv
ピクシー(2)
キジムナー(8)
ジャックフロスト(14)
ジャックランタン(19)
シルキー(24)
ローレライ(33)
ヴィヴィアン(45)
スプリガン(54)
トロール(69)

魔が高く、魔法系スキルを使うのが得意な種族。HPと体が低いものがほとんどで、火炎属性に弱い悪魔も多い。このため、最低でもこちらから攻撃を仕掛けるなど、攻撃を受けるまえに敵の数を減らしておかないと、倒されてしまうことも多い。「おまじない」は3マス以内にいるチームを対象に、チーム全員のHPを少量ではあるが回復できるので、序盤は重宝する。

魔王



攻撃タイプ：A
移動タイプ：地上
種族特有スキル：覇王の盟約

◇ 仲魔になる悪魔

悪魔の名前と基礎Lv
キングフロスト(22)
ルキフグス(34)
ヘカーテ(42)
アスタロト(51)
ロキ(64)
ルシファー(99)

悪魔ごとに秀でた能力値は違えど、そのいずれもが高いレベルで安定している強力な種族。とはいえ全悪魔がLIMITED扱いであり、またロキとルシファーには合体制限がかかっているため、選択肢に乏しい。こちらのチーム全体が敵チームに与えたダメージによってMPを回復する「覇王の盟約」の性質上、魔王は攻撃力の高い仲魔やリーダーと組み合わせよう。

鬼神



攻撃タイプ：A
移動タイプ：地上
種族特有スキル：鬼神双手

◇ 仲魔になる悪魔

悪魔の名前と基礎Lv
ウベルリ(14)
ナラギリ(26)
タケミカヅチ(42)
ゾウチョウテン(50)
コウモクテン(57)
ビシャモンテン(65)
オオクニヌシ(82)

力と体、HPの高さに特化した種族。物理系攻撃の使い手としてバトルで活躍するだけでなく、「鬼神双手」によって圧倒的な破壊力と瞬発力を見せる。「鬼神双手」は攻撃後、さらにもう一度攻撃を仕掛けられるようになるという、ゲーム中でも1、2を争うほど強力なスキル。通常時だけでなく、ボスへの攻撃や手早く仕留めたい敵がいる場合にも非常に有効だ。

闘鬼



攻撃タイプ：A
移動タイプ：地上
種族特有スキル：凶化

◇ 仲魔になる悪魔

悪魔の名前と基礎Lv
コボルト(3)
ビルヴィス(9)
ゴズキ(16)
メズキ(20)
トケビ(26)
ベルセルク(41)
ヤクシャ(52)
オンギョウキ(83)

力とHPは高いが、魔とMPは全種族中最低クラスと、闘鬼は悪魔の中でも極端な種族だ。ランクの高い闘鬼になると、通常攻撃でも敵に大ダメージを与えられ、あらかじめ「凶化」を使っておくことで与えるダメージはさらに増加する。しかし終盤になると物理攻撃を無効、反射、吸収する敵が多く出現するため、「貫通」などのスキルをセットしてやる必要がある。

邪鬼



攻撃タイプ：A
移動タイプ：地上
種族特有スキル：呪縛

◇ 仲魔になる悪魔

悪魔の名前と基礎Lv
オーガ(4)
オグン(8)
ウェンディゴ(19)
ロア(28)
レギオン(37)
クドラク(46)
マカーブル(65)

邪鬼は力が高い者、魔が高い者がはっきりとしているため、その悪魔に適した使い方が求められる。種族として邪鬼を見た場合、クドラクが合体制限つきの悪魔であり、その下のランクの悪魔は基礎レベル37のレギオンとなってしまい、ゲーム中盤以降には活躍しにくいという問題がある。種族特有スキルの「呪縛」は必須というほどではないが、あれば便利なスキル。

鬼女



攻撃タイプ：A
移動タイプ：地上
種族特有スキル：献身

◇ 仲魔になる悪魔

悪魔の名前と基礎Lv
キキーモラ(10)
リリム(15)
ユキジョロウ(19)
ペリ(28)
ハリティー(39)
ランダ(49)
ジャヒー(67)

鬼女は闘鬼同様、種族ではなく悪魔ごとの個性がはっきりしている。戦闘でもその戦力に期待できるが、合体素材としても有用だ。とくに「物理反射」を覚えるランダは、合体後の仲魔に「物理反射」を引き継がせるために、何体か育てることになるだろう。一方、種族特有スキルの「献身」は、使用者の鬼女の現在HPが回復量に影響するため使いどころが難しい。

精霊



攻撃タイプ：A
移動タイプ：地上
種族特有スキル：—

◇ 仲魔になる悪魔

悪魔の名前と基礎Lv
アーシーズ(7)
エアロス(11)
アクアンズ(15)
フレイミーズ(20)

精霊は合体時に相手の仲魔のランクを上下させる効果を持ち、仲魔の種族ごとにどの精霊と合体すればランクが上下するかが決まっている。精霊はおもに合体の素材であり、種族特有スキルも所持しておらず、能力的にもバトルには向いていない。精霊同士の合体の際はランクの上下は適用されず、御霊が誕生する。このため精霊にランクは存在するが機能していない。

御霊



攻撃タイプ：A
移動タイプ：地上
種族特有スキル：—

◇ 仲魔になる悪魔

悪魔の名前と基礎Lv
サキミタマ(35)
クシミタマ(38)
アラミタマ(41)
ニギミタマ(44)

御霊は精霊同士の合体によって誕生する仲魔で、どの御霊が生まれるかは精霊の組み合わせによって決まっている。したがって御霊にはランクが存在こそすれ機能していない。御霊も種族特有スキルを所持しておらず、能力的にもバトルには不向きである。しかし合体素材として有用で、合体時に相手の悪魔の姿形を変えないまま、ステータスを上昇させるという効果を持つ。

Pick up!

敵専用の特殊な悪魔について

悪魔には合体やオークションで仲魔にすることができない、敵専用のものが存在する。これらはおもにボスとして登場し、特殊な種族として扱われる。特殊な悪魔はバトルフィールド上で使用するマップ攻撃スキル(→P387)など特別なスキルを持っており、味方がそれらを入手することは不可能だ。敵のなかには種族としての人間も混じっているが、これら人間の特性はチームリーダーと同様だと覚えておこう。また、出現する敵悪魔は汎用悪魔と同種のものであっても、所持スキルや能力値、レベルがカスタマイズされているため、種族は同じでも内容はまるで別物の場合もある。敵悪魔ごとの情報については、各ステージの攻略ページにある敵データを参照してほしい。



ベル神だけでなく、ゴーストQやときのおきな、敵としてのみ登場する悪魔なども特殊な悪魔に分類される。

基本パートⅢ-B バトルパート解説 ～実践編～

バトルフィールドに移行して実際に敵と戦うバトルパート。ここからはバトルパートの実践編として、バトルの進み方、攻撃パートの仕組み、有利に戦う際のポイントなどを解説していく。

イベントバトルとフリーバトル

バトルパートにはふたつの形式のバトルがある。ひとつは必須イベントや任意イベントの一部であるイベントバトル。もうひとつは物語とは無関係で、任意に実行でき、バトルを行なっても時間が経過しないフリーバトルだ。イベントバトルは実行により時間が経過する、途中で撤退できないという制限があるが、バトル終了時に出撃していた味方全員に経験値が入る。フリーバトルは物語の進行状況によって発生場所と出現する敵が変化し、進行状況に合った適度な強さの敵が出現する「フリーバトル」と、高レベルの敵が出現する「フリーバトル（強敵）」が存在する。出現する敵チームの組み合わせは一定でなく、毎回若干の変動がある。

バトル開始まえにやるべきことと出撃への流れ

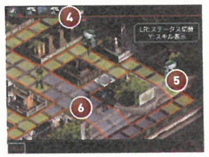
バトルフィールドに入り、出撃まえに必ず行なうべきは、勝敗条件と出撃条件の確認、スキルクラックの対象選択、配置されている敵の弱点と防御相性確認、敵が使用するスキル確認の4点だ。これを終えたらバトル開始直前のメニュー画面で、上記の4点を踏まえた味方の調整をする。敵の弱点を狙えるようなスキルをセットした味方、敵の使用スキルを防げる味方でチームを編成しよう。また、スキルクラックはバトル開始直前のメニュー画面でしか設定できないので要注意だ。最後に、バトルフィールド上に点在する複数の青い出撃ポイントから任意の場所を選び、最大4チームの味方を配置して出撃コマンドを選択すれば、バトルが開始される。

バトルフィールド画面の見方

バトルフィールド上で重要となるのは、味方チームにどのタイミングで行動順番が回ってくるかということ。したがって何か行動する際には、行動ゲージと行動力ゲージを必ずチェックしておきたい。そのためにも、このふたつのゲージが意味するものを覚えておこう。

◇バトルフィールド画面の見方





❶「移動力」……チームリーダーに設定されている数値で、チームはこの数値分の歩数だけ移動できる。仲魔の種族特有能力によって移動力の増減がある場合は、修正後の数値が表示される

❷「行動力」……チームリーダーに設定されている数値で、そのリーダーが率いるチームの、バトルフィールド上での行動順番に影響を与える。この数値が多いほど、チームに順番が回るのが早くなり、少ないほど遅くなる

❸「行動力ゲージ」……リーダーの行動力と、行動ごとに設定されている行動コストから算出した、バトルフィールド上でチームに行動順番が回ってくるまでの待ち時間を視覚化したもの。移動や攻撃、スキルの使用、迎撃などの行動を行なうたび、その行動ごとに設定された行動コスト分が加算されて伸びていく。ゲージはほかのチームが行動するごとに減少し、0になった段階でチームに行動順番が回ってくる

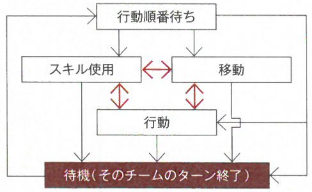
❹「行動ゲージ」……各チームの行動順番を表わすゲージ。左側に近づくほど行動順番が近くなり、左端に表示されているリーダーが率いるチームは、現在行動順番にあることを示している。ここに表示されている赤い三角形は、行動中にあるチームの次回の行動順番をアナウンスしている。味方チームが行動を取ろうとした際、その行動コストによって三角形の位置が変化するので、これを参考にして次回の行動順番を考慮しながら行動を決定しよう

❺「移動・攻撃範囲」……「移動」または「攻撃」コマンドを選択した際、移動可能な範囲は青で、攻撃可能な範囲は赤で表示されている

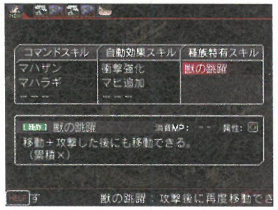
自由度が高い行動システム

バトル時に行動順番が回ってきたチームは、移動、スキルの使用、攻撃、待機という4つの行動を選択できる。このうち移動、スキルの使用、攻撃の3つは、選択順番に関わらず各1度ずつ実行できる。このときスキルはチーム全員が各1度ずつ使用可能なので、チームとしては最大3度までスキルコマンドを実行できることになる。たとえばその場でメンバーAが回復スキルを使用したあと、移動して敵を攻撃するという順番でもかまわないし、隣接している敵を攻撃したあとにメンバーAが回復スキルを、Bが「妖気迅雷」を使い、そこから移動して移動先でCが回復スキルを使用するといった行動も可能だということだ。この3つの行動をすべて行なうか、待機コマンドを実行するとそのチームの行動は終了となり再度チームの行動順番が回ってくるのを待つことになる。

◇ひとつのチームの行動サイクル



※3本の赤い矢印の部分はどちらからでも移行できるが、例外を除き1度通った矢印を2回通ることはできない



「獣の跳躍」や「鬼神双手」といったスキルがある場合は、例外として移動や攻撃できる回数が増える。

行動順番……行動力と取った行動が重要

バトルフィールド上でチームに次回の行動順番が回るまでの早さは、リーダーの行動力と、取った行動で決まる。おおまかには、行動力の高いリーダーほど行動力ゲージの減少が多く、より早くそのチームに行動順番が回ってくると考えよう。少しでも早く行動順番を回したい場合は行動を控えるのも手だ。何も行動せずに「待機」すれば、行動ゲージはターンが回ってきた際の自然増加だけで抑えられる。やみくもに行動するより待機したほうが有効な局面も多い。

移動………移動力はチームリーダーに準拠する

そのチームが移動できる距離は、チームリーダーの移動力で決まる。基本的にはユズ、アマネ、ジャアクフロストは移動力は3なので3マス、それ以外のリーダーは4なので4マスだ。ただし移動力を変化させる種族特有スキルを持つ仲魔がチームにいる場合は、その効果によって移動力は増減する。たとえば霊鳥は移動力を1増加させ、妖獣は「妖気迅雷」の使用ごとに移動力を7に固定し、邪神は移動力を1減少させる。また、敵側の龍王と隣接している場合は、移動力が強制的に1になってしまう。このとき、同一の種族固有スキルの効果は重複しない。一方、敵の移動力は個体ごとに設定されているため、同じ外見、名称の悪魔でも移動力は異なる。

スキル…… チーム全員が行動順内に一度ずつ使用可能

バトルフィールド画面で使用できるスキルは、「ディア」や「メディア」などのHP回復系と状態異常を回復するの「アムリタ」、「常世の祈り」「リカーム」などの蘇生系コマンドスキル、そして「女神の慈愛」や「天使の血杯」、「凶化」など仲魔に備わる種族特有スキルの一部に限られている。チームリーダーの「召喚」と仲魔の「帰還」はスキルと同じ枠での扱いとなっており、どちらも一度の行動順内ではほかのスキルと連続して使用することはできないので注意しよう。なお、チームの行動時、各メンバーはスキルを一度ずつ使用できる。たとえばチーム全員が回復系スキルをセットしていた場合、チームの行動順内に各1回ずつ、最大3回味方を回復することが可能だ。

仲魔の召喚と帰還

バトルメニューでチームリーダーを選択すると「召喚」の、仲魔には「帰還」のコマンドが用意されている。仲魔は「帰還」コマンドを実行すると、その仲魔がチームから抜け、ストックに戻る。また、チームの仲魔加入枠が空いている場合、リーダーは「召喚」コマンドでストックにいる仲魔をチームに入れることが可能だ。

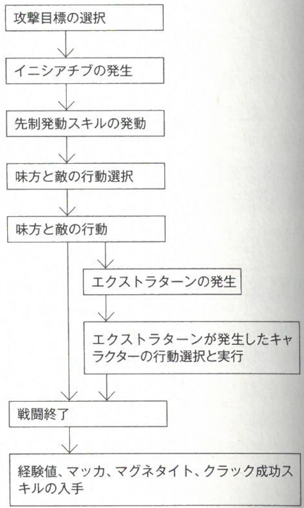


リーダーが仲魔を召喚した際、その仲魔は呼び出しが行なわれたターン内に、スキルを使うことができない。

攻撃………スキルの発動順など、流れの前後関係を理解しよう

バトルフィールド上で敵を攻撃範囲に入れてメニューから「攻撃」コマンドを選択する、または敵から攻撃を受けると、攻撃パートに切り替わる。攻撃パートでは最初にイニシアチブによって、速の上乗せとエクストラターン追加の判定が行なわれる。続いて、消費MPに問題がなければ、先制発動スキルが対象に効果を及ぼす。つぎに味方と敵の行動選択となり、誰がどのキャラクターにスキルを使うか、アタックするか、ガードをするかのいずれかを決める。行動選択が終わると敵味方が実際に行動を始めるが、その順番は速の値を元に算出され、基本的には素早い者から行動していく。行動のやり取りを経て、エクストラターンの資格を保持している味方や敵がいるなら、エクストラターンに移行する。エクストラターンが終了する、またはエクストラターンが発生しなかった場合は戦闘終了となり、倒した敵ごとの経験値とマッカ、マグネタイト、クラックに成功していればスキルを得られる。この戦闘パートの一連の流れの中で、敵味方のどちらかのチームが全滅するか、リーダーが倒されると、その時点で戦闘終了となる。なお、経験値は敵を倒してはじめて得られる。邪龍や邪神、特殊な悪魔の種族特有スキルの効果で、相手を遠距離から攻撃した場合、攻撃をしかけられたチームは遠距離攻撃可能な状態でないと行動できない。その代わり邪龍、邪神がいるチームにはエクストラターンが発生しない。

◇ 攻撃をしかけた場合の流れ





こちらが遠距離から攻撃した際、遠距離攻撃できない敵は一方的に攻撃できる。ただし エクストラターンは発生しない。

イニシアチブをとってバトルを有利に進めよう

イニシアチブとはバトルで攻撃パートに入った際、速に上乗せされるボーナスのこと。速の値は高いほど攻撃パートでの行動順が早くなり、エクストラターンも発生しやすくなるため、イニシアチブボーナスを得るほど有利に戦える。イニシアチブはバトルフィールドで攻撃を仕掛けた側に加算されるほか、特定の種族特有スキル使用状況下でも加算される。



「妖気迅雷」を使用中の交戦、または「龍脈絞め」使用中の敵迎撃時、イニシアチブによるボーナスが入る。

エクストラターンの発生と消滅

エクストラターンとは攻撃パートで敵味方が行動を終えたあと、追加で発生する行動ターンのこと。条件を満たした者にエクストラターン資格保持のマークが付与され、全員の行動が終了したときにマークを保持している者だけがエクストラターンで行動可能となる。このマークは攻撃パート開始時に速の値+イニシアチブボーナスの高さによって付与、交戦中の行動によって付与、「エクストラワン」セット時に付与される。ただし、邪龍か邪神が入っているチームのメンバーにはマークが付与されることはない。交戦時の行動では、耐性または無効、吸収の防御相性を持つ属性の攻撃を受ける、クリティカルを出す、敵を弱点属性で攻撃するなど、有利な行動を取った際にエクストラターン発生値が加算され、この値が一定値を超えるとマークが付与される。防御相性を持つ属性の攻撃を受ける場合、吸収、無効、耐性（25%）、耐性（50%）、耐性（75%）の順に、上昇する発生値が高い。逆に上記の行動と反対の、敵が有利になるような行動を行なうと発生値は減少し、一定の値以下になると付与されていたマークが消えてしまう。ちなみに、反射する側の値は上昇せず、される側は値が下がる。「エクストラワン」をセットしているキャラクターは、チームに邪龍と邪神がいない限り、100パーセントの確率でマークが付与され、行動によってマークが消えることはない。

レベル差による補正

本作ではダメージの算出と経験値の入手において、敵と味方のレベル差によって補正がかかる。たとえば敵との交戦時、レベルが高い者からレベルが低い者への攻撃は補正によってダメージが増加され、その逆はダメージが減少する。また、自分よりレベルが高い者を倒した際は入手経験値が増加し、その逆だと減少する。この補正はレベル差が開くほど大きくなり、フリーバトルで同じ敵と戦い続けていると、そのうちにさほどこちらの能力値が上昇していなくても与えるダメージが急激に増え、受けるダメージが減っていくのはこのためだ。また、このとき取得経験値が減っていくのも同様の理由である。したがって強力なボスと戦うまえには、フリーバトルでレベルを上げておくと格段にラクになる。

リーダーが倒れるとチームは全滅となる

攻撃パートでリーダーを倒されたチームは全滅する。敵のメンバーを残してリーダーのみを倒すと、生き残った敵の経験値とマッカは本来の半分しか入手できない。逆に味方リーダーが倒されてメンバーが生き残ると、チームは全滅となるが、リーダーを蘇生させた際、生存していたメンバーは攻撃パート終了時のHPとMPのままチームに在籍している。



チームにリーダー以外の仲魔が生存しているあいだは、リーダーの防御力にボーナスの数値が加算されている。

戦い方によって追加のマッカボーナスを入手

攻撃パート中に味方にとって有利な行動をとると、攻撃パート終了時にマッカボーナスが発生する。マッカボーナスとは、本来入手するマッカに行動ごとのパーセンテージをかけたもの。戦い方によっては数値が100%を下回ってしまうこともあるが、本来入手できるマッカボーナスの額を下回ることはない。マッカボーナスは攻撃パート終了ごとに加算されるが、同様にマッカボーナス増減のパーセンテージも、攻撃パートに入るたびに計算し直しとなる。マッカをより多く欲しいなら、一戦一戦気を抜かないこと。

◇ マッカボーナスに関連する行動とそのパーセンテージ

行動内容	マッカボーナスの増減
味方のエクストラターン資格保持マークの付与と消滅	（付与ー消滅回数）× 5%
ダメージを受けずに攻撃パートを終了する	20%
一回の攻撃で敵を3体倒す	30%
仲魔が死亡する	-30%
味方に吸収、反射、無効が発生※	20%
敵に吸収、反射、無効が発生※	-20%

※吸収、反射、無効によるパーセンテージ増加の上限は20%、減少の下限は-20%

バトル中の特殊なギミック

バトルフィールド画面上にメモリーディスクや暴走COMPといった特殊なギミックが配置されていると、これらに接した際、メニューに通常のコマンドとは異なる、特殊なコマンドが追加される。メモリーディスクに隣接した場合は「データ取得」コマンドが出現。これを実行することでディスクからスキルやマッカを入手できる。メモリーディスクからスキルデータを入手時、その時点でスキルクラック可能なスキルの中から、修得していないものひとつを自動的に修得する。対象となるスキルが複数あるときは、スキルリストの左側から優先して修得する。対象となるスキルがすべてクラック済みの場合は、「データ取得」コマンドを実行したチームに属する仲魔がレベルアップ時に覚えるスキルのうち、未修得のものをひとつ修得するのだが、このとき仲魔のスキルもすべて修得済みならマッカが手に入る。一方、バトルフィールドに設置された暴走COMPからは敵が出現する。敵の出現を止めるには暴走COMPに乗って「拾う」コマンドを実行し、その暴走COMPを入手または破壊しなければならない。「拾う」を実行しなかった場合、暴走COMPからは例外を除き、際限なく敵が出現し続けるので注意しよう。

敵の増援と勝敗条件の変化

イベントバトルの中には、バトルの途中で敵の増援が登場するものや、勝利または敗北条件が変化するものが存在する。これらが発生することはバトル開始時には分からないので、バトル中に臨機応変な対応が求められる。確実に対処したい場合は本書の各ステージの攻略ページを参照してほしい。



増援は出現場所と悪魔が固定のもの、場所は固定で出現予定チームからランダム、すべてランダムの3パターン。

システムコマンドの活用

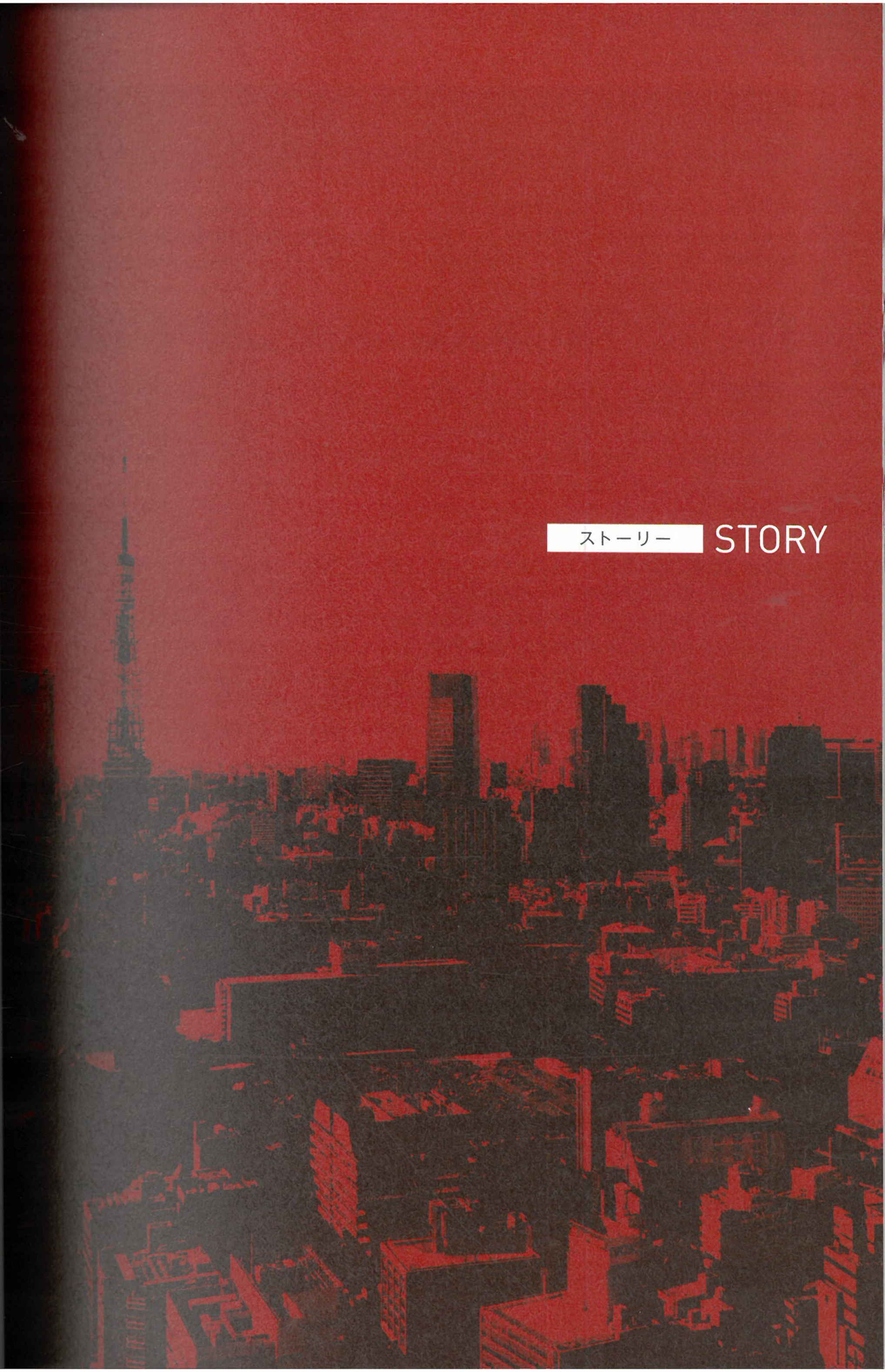
バトルフィールドマップでSTARTを押すと、システムニューが表示される。ここでは「中断セーブ」「行動順確認」「勝敗条件」「コンフィグ」「撤退」を選択できる。なかでも「中断セーブ」はバトルの途中でセーブしておき、電源を切ってもタイトル画面の「CONTINUE」から再開できるというもの。再開しても中断データはなくならないので、何度でもセーブした状況からやり直せる。「行動順確認」は自由に行動ゲージを、「勝敗条件」はその段階での勝敗条件を確認できる。「コンフィグ」はCOMPメニューパートのものと同様（→P17）だ。「撤退」はフリーバトルでのみ選択でき、フリーバトルを好きなときにペナルティーなく切り上げられる。

バトルパート終了後のボーナス

勝利条件を満たすとバトルパートが終了し、RESULT画面へ移行する。ここでは勝利ボーナスとして、マッカと経験値を得られる。経験値は生死を問わず、終了時バトルに出撃していたリーダーと仲魔すべてに入る。ただし経験値が得られるのはイベントバトル終了時のみで、フリーバトルではマッカしか得られない。



ボーナスの経験値は欲しいが敵と戦わせたくない仲魔がいる場合は、バトル終了直前に「召喚」すればいい。



ストーリー STORY

サバイバルの基礎知識

ここではイベント、デビオク、バトル、悪魔合体を行なううえでの基本的な知識を紹介している。本作をプレイするまえに、あるいは行き詰まったときに、ここを一読して生き抜くための手がかりを見つけてほしい。

イベントの進め方

本作では平行していくつものイベントが発生するうえ、1日の活動時間が決められているため、慣れないうちはどれを選択すべきか迷いやすい。また最終的にはストーリーが5つのルートに分岐するので、分岐を意識しながらイベントを進めないと意図しない方向へストーリーが流れてしまう。自分が望むエンディングを迎えるために、以下の解説を参考にイベントを進めていこう。

必須イベントを優先して行なおう

イベントには大きく分けて、必須イベントと任意イベントのふたつがある。必須イベントは文字どおり必ず行なうことになるイベントで、任意イベントは行なうかどうかをプレイヤーが任意に決められる。ゲーム中で必須イベントと任意イベントを見分けることは難しいので、イベントを行なう際は63ページから掲載している各日付ごとのイベントチャートをチェックして、まず必須イベントを調べるといい。そして、その時点で発生している必須イベントをすべて行なってから、余った時間を利用して任意イベントを行なうようにすると迷わずにすむはずだ。ちなみに任意イベントをまったく行なわなくてもクリアは可能だが、ユズルート以外のストーリーは選べなくなることに注意しよう。

ルート分岐のことを考えてイベントを進めよう

本作のストーリーはイベントの進め方によって、6TH DAYの最後に下にまとめた5つのルートに分岐する。5つのルートのうち、ユズルートは無条件に進むことが可能だが、ユズ以外のルートへ進むためには特定の条件を満たす必要がある。ユズ以外のルートへ確実に進みたい場合は、306ページからの各ルート解説を参考にしよう。



6TH DAYに誰から誘いが来るかはイベントの進め方次第。上手に進めていけば全員から誘われることも可能だ。

◇各ルートのLAST DAYの特徴

ルート名	おもな目的	同行する仲間	離脱する仲間	合体が解禁される悪魔
アツロウルート	アツロウが提案する"人間による悪魔の制御"の実現を目指す	アツロウ、ユズ、ケイスケ※1、ミドリ、マリ※1、イヅナ※1	なし	ゾウチョウテン、コウモクテン、ビシャモンテン
アマネルート	天使の意志に賛同し、救世主となって悪魔を従える道を目指す	アツロウ、ユズ、ケイスケ※1、ミドリ、アマネ、マリ※1	なし	ゾウチョウテン、コウモクテン、ビシャモンテン、ロキ、メタトロン
カイドー・ナオヤルート	悪魔を統べる"万魔の王"となり、天使の支配を断ち切る道を目指す	アツロウ、カイドー、ナオヤ、マリ※1、ジャアクフロスト※1	ユズ、ケイスケ、ミドリ	タケミカヅチ、ゾウチョウテン、コウモクテン、ビシャモンテン、レミエル
ジンルート	悪魔を魔界へ返し、ベル神の力も放棄して以前の世界を取り戻す	アツロウ、ユズ、ケイスケ※1、ミドリ、ジン、アマネ、マリ※1、イヅナ※1、ジャアクフロスト※1	なし	ゾウチョウテン、コウモクテン、ビシャモンテン
ユズルート	仲間たちとともに封鎖地区からの突破を目指す	アツロウ、ユズ、ケイスケ※2、ミドリ※2	なし	ロキ、レミエル

※1 それぞれの加入条件を満たすと加入　※2 5TH DAYに仲間となっていれば、6TH DAYの最後にいったん離脱し、LAST DAYの途中で加入

デビオクの基本

デビオクは、仲魔を得るために、そして仲魔を強化するために何度も利用することになる重要なシステムだ。しかし形式がオークションなだけに、知識がないとライバルに競り負けたり、意図せぬ悪魔をつかまされてしまうこともある。以下で紹介しているデビオクの基本を覚えて、狙った悪魔を確実に入手できるようになろう。



デビオクでは悪魔を扱うだけに、通常のオークションでは考えられないアクシデントが発生することも。

出品悪魔の種類を増やす

デビオクに出品される悪魔は、基本的にゲーム内時間の経過によって一定タイミングで追加されていく。ただし追加タイミングが来るまえでも、出品対象の悪魔をバトルで倒せば、そのバトルの終了後から倒した悪魔を出品リストに加えることが可能だ。アガレスやガネーシャなど、バトルで倒すことでのみ出品リストに追加される悪魔も存在するので、バトルで見たことのない悪魔が出現した場合は極力倒してからクリアしよう。

落札して評価を上げる

デビオクで悪魔を落札してマッカを支払うと、支払い額の一定割合がプレイヤーの評価として加算される。この評価は累積していき、一定以上の評価を得ると特定タイミングでひとつ上のランクの会員になれる。ランクには通常、ゴールド、プラチナ、アングラの4つがあり、ランクが上のデビオクほど高レベルの悪魔が出品される仕組みになっている。マッカは999999までしか貯められないので、こまめに悪魔を落札して評価を高めていこう。

入札は一気に決める

通常入札で悪魔を競り落とす場合、開始値から少しずつ金額を上げていくとライバルたちも負けじとついてくることが多く、最終的に即決金額と変わらない値段で落札することになったり、ファイナルビットまでもつれ込んだあげくに競り負けたりと、あまりよくない結果で終わることが多い。入札はまず即決金額の8割を目安に1回、つぎは9割という具合に少ない機会で落札価格をつり上げ、ライバルを一気に降ろしてしまおう。

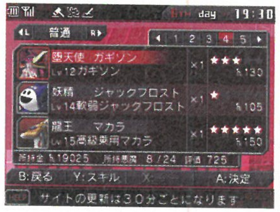
評価の高い悪魔は即決で

ライバルと競る必要がない即決入札は、開始値の3倍という高額のマッカを要求される。その代わり絶対にアクシデントが発生しないため、落札後に違う悪魔が現われるという最悪の事態を100%回避できることが最大の魅力だ。とくに同じ悪魔でも評価が高く、出品確率の低い悪魔を落札する場合はなるべく即決入札で決めるといい。ちなみに、4体セットで出品される悪魔は通常入札でもアクシデントが発生しない。

データをロードして出品リストを入れ替える

デビオクの出品リストはゲーム内時間で30分が経過するごとに入れ替わるが、じつはセーブデータをロードした際にも変化する。同じ悪魔を何体も入手したい場合や、出品確率の低い悪魔を入手したい場合は、目的の悪魔を落札したあとにデータをセーブしてからゲームをやり直そう。

この方法は時間が経過しないため、各日付の最後のバトルで苦戦した場合にも有効だ。デビオクで入手した悪魔を、やはり時間の経過しないフリーバトルで鍛えることで、最後のバトルのまえに好きなだけ味方を強化することができる。



納得できるまで悪魔合体をするには制限時間では足りない。目的の悪魔が出るまでくり返しロードしよう。

悪魔合体で仲魔を強くしよう

仲魔は人間と異なり、つぎのレベルアップに必要な経験値の上がり幅が非常に大きい。そのままではレベル不足で敵悪魔に対抗できなくなるので、レベルの上がりにくくなった仲魔は悪魔合体を利用して新たな悪魔に生まれ変わらせるといい。悪魔合体の仕組みがよくわからない場合は、以下で紹介する合体のコツを一読してみよう。



人間は最大3万程度でレベルアップするのに比べ、仲魔は65535必要経験値がまで上昇するため育てにくい。

主人公がレベルアップしたら邪教の館をチェック

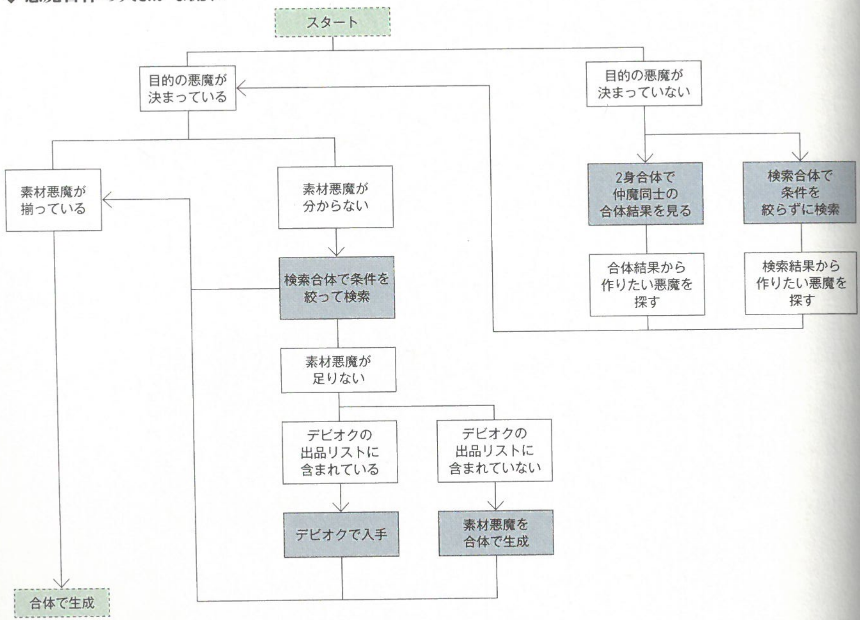
悪魔合体では主人公のレベル以下の悪魔しか生成できないため、新しい悪魔が生み出せるかどうかのチェックは主人公がレベルアップした直後に行なうのが基本となる。合体に慣れないうちは下のフローチャートも参考にしつつ、生成したい悪魔を決めていくといいだろう。

2身合体で悪魔を選びⓍボタンを押すと、選んだ悪魔とそれ以外の手持ち悪魔との合体結果が表示される。手っ取り早く仲魔を強化するなら、そこから気に入ったものを選ぶといい。現時点で生成可能な悪魔をすべて知りたい場合は検索合体を使おう。



合体結果が明るく表示される悪魔は、手持ちの仲魔だけで合体素材が足りていることを表わしている。

◇悪魔合体の大まかな流れ



精霊合体を活用する

通常の2身合体を行なうと種族が変わってしまうため、手持ちの仲魔よりレベルが高く、そのうえ特定種族の悪魔を狙って生成するのはなかなか難しい。目当ての種族が生成できずに困ったときは、種族を変えずにひとつ上のランクの悪魔を生成できる精霊合体を利用しよう。

精霊にはアーシーズ、エアロス、アクアンズ、フレイミーズの4体がいて、どの精霊と組み合わせればランクアップするのかは種族ごとに決まっている(→P22)。ただし女神、魔神、邪神、魔王の4種は精霊と合体させた場合は必ずランクダウンしてしまうことに気をつけよう。



精霊を生成するにはレベルを問わず同種族の悪魔を2体合体させればよく、手軽に作れるのが最大の利点だ。

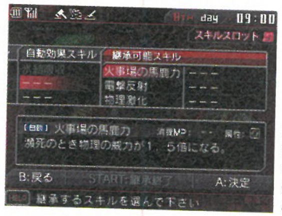
スキルの継承で仲魔をより強くする

悪魔合体を行なう際、合体で生成される悪魔のスキル枠に空きがあれば、合体素材となる悪魔が修得しているコマンドスキルおよび自動効果スキルを空き枠の分だけ継承できる。継承できるスキルにはとくに制限がないため、合体結果の悪魔にスキル枠の空きさえあれば、お気に入りのスキルをずっと継承させていくことも可能だ。

継承スキルの候補が複数ある場合は、力の高い悪魔には物理スキルを継承させ、魔の高い悪魔には魔法スキルを継承させるというように、それぞれの特徴に合ったスキルを優先していくといい。ただし、コマンドスキルは以下で紹介しているスキルセットボーナスであとから変更できるため、さほど継承にこだわる必要はない。それに対して、自動効果スキルはあとから変更するためには再度合体が必要となる。継承スキルの候補が複数ある場合はよく考えて決めたほうがいい。

◇スキル継承の基本

- ・コマンドスキルより自動効果スキルを優先する
- ・力の高い悪魔には物理スキル、魔の高い悪魔には魔法スキルを継承させる
- ・速の高い悪魔には攻撃力を高めるスキルを、速の低い悪魔には弱点を補強するスキルを継承させる



スキル枠を空きのままにしておく理由は何もない。スキルを継承できる状況であればどんどん継承してしまおう。

"スキルセットボーナス"でさらにカスタマイズする

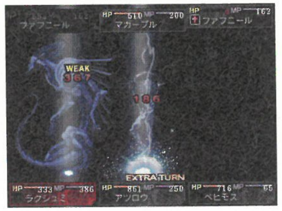
バトルで悪魔を倒したチームのリーダーにはマグネタイトが加算され、マグネタイトが一定量たまると"スキルセットボーナス"が発生する。これはその時点でチームを組んでいる仲魔のコマンドスキルのうちのひとつを、スキルクラック(→P29)によってCOMPに登録されている任意のスキルで上書きできるというもの。合体時のスキル継承で引き継いだコマンドスキルに満足できない場合は、このボーナスを利用してスキルを上書きしよう。



スキルセットボーナスはバトルをくり返していれば必ず発生する。時間の経過しないフリーバトルを活用しよう。

バトルの基本を覚えよう

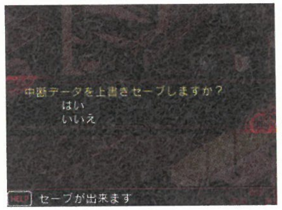
1チームが最大3キャラクターで構成されるうえ、エクストラターンによって再行動が可能な本作のバトルでは、慣れないうちはあっという間に負けてしまうことが多い。だが知識を身につけることで、逆に敵を封じ込めることも可能となる。手強い敵とのバトルを切り抜けていくために、ここでしっかり基礎知識を学んでおこう。



敵の弱点を突く、味方の弱点はカバーする。単純なことだが、これを徹底するだけでも負けなくなるはずだ。

セーブと中断を忘れずに

基本的なことではあるが、バトルを始めるまえには必ずセーブを行なうこと。また、バトル中に行なえる中断セーブも活用しよう。中断データから再開しても中断データ自体は残るので、たとえば運次第で結果の変わるスキルを使うまえに中断データを残しておいて、納得のいく結果が出るまで中断データからやり直すことも可能なのだ。



中断セーブは出撃準備画面および味方チームの行動中であれば、いつでもメニューを呼び出して行なえる。

力不足はフリーバトルで解消

攻撃によって相手に与えるダメージは、相手よりも自分のほうがレベルが低い場合は通常よりも小さくなり、自分のほうが高い場合は通常よりも大きくなる。イベントバトルで勝てないと感じる敵がいた場合は、フリーバトルを利用してその敵と同等か、それ以上のレベルまで上げることで解決できる場合が多いことを覚えておきたい。



相手とのレベル差があまりにも開いていると、たとえ弱点を攻撃しても有効なダメージを与えることができない。

スキルクラックで戦力アップ

1ST DAYの12：30に池袋で発生するイベントを終えると、敵キャラクターのスキルをCOMPに登録して利用する“スキルクラック”が可能になる。味方チームのリーダーとなる主人公たちはレベルアップではスキルを修得しないので、使用スキルの種類を増やすスキルクラックは戦力アップのために非常に重要な要素といえる。

新しいフリーバトルが発生したら、そのバトルで出現する敵から入手可能なスキルがなくなるまで集中してスキルクラックを行なうといい。一発勝負のイベントバトルでスキルクラックを行なう場合は、悪魔よりも登場機会が少なく、貴重なスキルを持っていることが多い人間キャラクターから優先的にクラックするのがおすすめだ。



スキルクラックの設定は出撃準備画面で行なう。ストーリーに集中していると忘れやすいので注意しよう。

攻撃は味方から仕掛けること

攻撃時は基本的に速の高い順から行動していくが、攻撃を仕掛けた側には全員プラス5の速ボーナスがつくため先手を取りやすい。そして、相手の弱点属性で攻撃すると基本的にダメージが1.5倍になるため、戦闘では先手を取って敵の弱点を突き、反撃を許さずに倒す戦法が非常に強力だ。バトルでは敵の射程距離を常に調べ、なるべくこちらから攻撃できる位置を確保していこう。



攻撃範囲は赤マスで表示される。味方チームの移動時は、基本的に赤マスの範囲内には入らないようにしよう。

エクストラターンを積極的に狙おう

エクストラターンが発生すると、攻撃に参加した敵味方全員の行動順が終わったあとに、エクストラターンが発生したキャラクターだけもう1回行動できる。味方全員にエクストラターンを発生させることができればほぼ確実に敵を全滅させられるので、バトルでは積極的に狙っていくべきだ。

エクストラターンは攻撃を仕掛けたときに一定確率で発生するが、右にまとめた要素によって新たに発生したり、逆に消滅することがある。味方にはエクストラターンを発生させつつ敵のエクストラターンを消滅させられるように、出撃準備画面で敵の弱点を調べ、それに合わせて味方のスキルや連れていく仲魔を調節するようにしよう。

◇エクストラターン発生率が高まる要因

・速の能力値が高い
・攻撃を仕掛けてイニシアチブにボーナスを得る
・物理攻撃でクリティカルを発生させる
・敵の弱点属性を攻撃する
・攻撃で受けたダメージを軽減、無効化、吸収する
・「エクストラワン」を持っている

◇エクストラターン消滅率が高まる要因

・物理攻撃でクリティカルを受ける
・弱点属性を攻撃される
・攻撃で与えたダメージを軽減、無効化、吸収、反射される

リーダーを倒せばチームは撃破できる

ひとつのチームは最大3キャラクターから構成されるが、中央にいるリーダーさえ倒せば左右の敵が残っていてもチーム撃破となる。そのため、敵チームの数が多い場合はリーダーを集中攻撃で倒し、敵チームの数を開始直後にある程度減らしてしまう戦法が有効だ。ただし左右の敵が残っているとリーダーに与えるダメージは半減してしまうため、リーダーのHPが多い場合は左右の敵から倒していくほうが結果的に効率的なこともある。



リーダーだけを倒した場合、左右の敵から得られる経験値とマッカが減少する。状況に応じて狙いを変えよう。

無用な行動は控えよう

1回の行動中に移動、攻撃、スキル使用といくつものコマンドが選べるため、ついついすべてのコマンドを行なってしまいがち。しかし1回の行動で集中的にコマンドを実行すると行動力ゲージが大量に蓄積し、つぎの行動順がなかなか回ってこなくなってしまう。コマンドはその時点で必要なものだけを実行するように心がけよう。



選択中のコマンドを実行すると、画面下部の赤いゲージ分だけ行動力ゲージが増加することに注意しよう。

スキルを組み合わせて使おう

入手したスキルはそのままでも役立つが、相性のいいものを組み合わせることでさらに効果が増す。ここで紹介している組み合わせ例を参考に、お気に入りのスキルセットを生み出してほしい。なお、組み合わせ例中の[コ]はコマンドスキル、[自]は自動効果スキル、[先]は先制発動スキル、[種]は種族特有スキルを表わしている。



スキルは組み合わせることで最高の力を発揮する。チームを編成する際は悪魔の種族特有スキルも考慮しよう。

移動用スキルを組み合わせて移動効率アップ

例❶と例❷は移動力を7にする「妖気迅雷」を軸とする組み合わせ。例❶のように「獣の跳躍」や「瞬転の舞」と併用すれば、1回の行動で10マス以上移動することが可能で、NPCの救出やメモリーディスクのデータ取得に役立つ。例❷は地形を無視できる「飛翔」や「幻魔の具足」との併用で、地形が込み入っているマップで役に立つ。

例❸は1回の行動で2回攻撃を可能にする「鬼神双手」と、攻撃後の再移動を可能にする「獣の跳躍」を併用することで、1回の行動中に攻撃を2回、移動を3回行なえる強力な組み合わせだ。例❹は隣接した敵チームの移動力を1にする「龍胴絞め」と、指定した敵チームの移動力を1にする「呪縛」を併用し、敵チームの移動を阻止するための組み合わせ。特定の敵に脱出されたり、NPCに移動されると苦戦するマップでとくに役立つ。

◇移動用スキルの組み合わせ例

❶	[種]妖気迅雷	+	[種]獣の跳躍 [種]瞬転の舞
❷	[種]妖気迅雷	+	[種]飛翔 [種]幻魔の具足
❸	[種]鬼神双手	+	[種]獣の跳躍
❹	[種]龍胴絞め	+	[種]呪縛



NPC救出はスピードが命。種族特有スキルの「妖気迅雷」を持つ妖獣は、最低1体は手持ちに入れておきたい。

回復・防御用スキルを組み合わせて生存率アップ

例❶は「天使の血杯」でMPを回復しつつ「女神の慈愛」でHPと状態異常を回復する、味方のサポートに最適な組み合わせだ。例❷ではバトル開始時にHPを回復するスキルとバトル終了時にMPを回復するスキルを併用し、HP回復の手間を省きつつMPも切らさないようにしている。

例❸は「食いしばり」を強化する組み合わせで、併用スキルが「Sリカーム」ならば倒されても自動復活し、「勝利の息吹」や「勝利の美酒」と組み合わせた場合は「食いしばり」で生き残った直後にHPを自動回復できる。例❹はダメージを軽減する「耐物理」や「全門耐性」と、50以下のダメージを無効化する「S闘気の装束」や、味方リーダーをかばう「勇者の精神」の組み合わせ。自分たちよりもレベルの低い相手にはとくに効果的だ。

◇回復・防御用スキルの組み合わせ例

❶	[種]天使の血杯	+	[種]女神の慈愛
❷	[自]勝利のチャクラ [自]勝利の雄叫び	+	[先]Sメディア [先]S常世の祈り
❸	[自]食いしばり	+	[先]Sリカーム [自]勝利の息吹 [自]勝利の美酒
❹	防御相性を向上させるスキル	+	[先]S闘気の装束 [自]勇者の精神

攻撃用スキルを組み合わせてダメージアップ

例❶は射程を伸ばす「邪念の波動」や「混沌の波動」を強化する組み合わせ。「鬼神双手」を併用すれば遠距離から2回攻撃が可能で、「獣の跳躍」を併用して攻撃後に敵と距離を離せば、接近戦に弱い邪龍や邪神の弱点をカバーできる。例❷はHPを消費するスキルとHPを自動回復するスキルの組み合わせで、とくに使用時の残HPがダメージに影響する「デスバウンド」や「八相発破」の使い勝手が非常によくなる。

例❸、例❹、例❺は状態異常を活用するための組み合わせで、速の低い敵にはとくに有効だ。例❻は相手の攻撃を無効化・反射する「テトラカーン」や「護りの盾」を、相手の攻撃よりもさきに発動するための組み合わせとなっている。

例❼、例❽は物理攻撃を強化する組み合わせ。例❾は魔法攻撃の威力を大幅にアップさせるもので、HPが3ケタを超えるボスクラスの悪魔に有効だ。例❿、例⓫は威力は高いがMP消費の多い「メギドラオン」の欠点を、敵味方の消費MPを半減させる「S魔道結界・陰」や、エクストラ時にコストがゼロになる「エクストラゼロ」でカバーしている。

◇攻撃用スキルの組み合わせ例

❶	[種]邪念の波動 [種]混沌の波動	+	[種]鬼神双手 [種]獣の跳躍
❷	[種]凶化 物理スキル	+	[自]吸収追加 [先]Sメディア [先]常世の祈り
❸	[自]封魔追加 [自]マヒ追加 [自]石化追加	+	[コ]暴れまくり [コ]デスバウンド [コ]八相発破
❹	[コ]マカジャマオン	+	[コ]死神の点呼
❺	状態異常付加スキル	+	[先]S疾風の秘法
❻	[コ]テトラカーン [コ]マカラカーン [コ]護りの盾	+	[先]疾風の秘法
❼	物理スキル	+	[先]S的中の秘法 [先]会心の予言 [先]S貫通
❽	[自]攻撃全体化	+	[先]S狂戦士の魂
❾	[種]魔力覚醒	+	[先]S烈攻の秘法 [先]S魔道結界・陽
❿	[コ]メギドラオン	+	[先]S魔道結界・陰
⓫	[コ]メギドラオン	+	[自]エクストラゼロ



物理スキルは、共通の弱点であるHP消費をスキルの組み合わせでカバーできれば格段に使いやすくなる。



物理攻撃をミスしなくなる「S的中の秘法」は汎用性が高く、「怒りの一撃」との組み合わせがとくにオススメ。

Pick up!

「貫通」の利点と注意点

力に特化したキャラクターを活かすには物理スキルを使わせることになるが、属性を複数から選べる魔法スキルと異なり、物理スキルは相手が物理属性へ耐性を持っているだけで極端に使い勝手が悪くなる。そこで役立つのが、物理属性への耐性、無効化、吸収の影響を受けなくなる自動効果スキルの「貫通」だ。

ただし、この「貫通」も物理属性を反射する相手には効果がない。また「貫通」効果を持つ物理攻撃を反射された場合、自分の物理属性相性も無視されてしまう。つまり「貫通」効果を持つ物理攻撃の反射ダメージは「物理反射」でしか防げないことを覚えておこう。



LAST DAYで戦う敵チームのリーダーは物理属性を反射することが多い。「貫通」を使う場合は気をつけよう。

チーム編成の基本

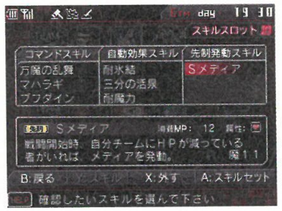
各チームのメンバー、および出撃チームはプレイヤーが任意に選べるが、弱点の偏った編成を行なったり、ひとつの攻撃属性に特化したチームばかり出撃させるとバトルの難度を無用に上げてしまう。チーム編成と出撃チーム選択の際は、スキルの組み合わせだけでなく、各チームの弱点や役割分担のことも十分に考えて行なおう。



バトルのまえから勝負は始まっている。攻撃スキルの属性や弱点がなるべく被らないように気を配ろう。

リーダーは魔法が得意なキャラクターを多めに

物理スキルは魔法スキルと比べて種類が少なめで、物理スキルに適した味方リーダーばかりでメンバーを固めると強力な物理スキルが不足し、中途半端なスキル設定になる場合もある。味方リーダーを決める際は、属性が豊富で変化をつけやすい魔法スキルに適したリーダーを3人、物理スキルに適したリーダーをひとりの割合で選ぶといい。



物理スキルはアツロウやカイドー、イヅナにまかせて、主人公には魔法スキルを中心にセットするのがおすすめ。

弱点の集中を防ぐ

チームに加える仲魔を選ぶ際は、同じ属性を弱点に持つ仲魔をひとつのチームに集めないようにすること。なぜなら、2ND DAY以降の敵悪魔は「マハラギ」や「マハブフ」といった全体攻撃を使うことが多くなるため、チーム内の仲魔の弱点が同じだとあっという間に全滅させられかねないからだ。特定の自動効果スキルや種族特有スキルが目当てでまったく同じ仲魔を2体同じチームに入れる場合は、スキル継承を利用して、少なくとも片方の仲魔からは弱点を消しておくようにしよう。

回復役は分散させる

リーダーが倒されると仲魔が生き残っていてもそのチームは撃破されてしまうため、回復役の仲魔をひとつのチームに集めていると、そのチームが撃破された際にまったく回復手段がなくなってしまう。そうした事態を防ぐために、HPを回復する「メディア」や状態異常を回復する「アムリタ」を持つ仲魔はなるべく複数のチームに分散させよう。さらに念を入れるなら、戦闘不能を回復する「リカーム」や「リカームロス」、「サマリカーム」を持つ仲魔を1体控えに用意しておき、状況に応じて召喚するといい。

移動に優れた仲魔を必ず用意しておく

基礎レベルからある程度育ってレベルが上がりにくくなった仲魔は、早めに合体素材として利用するのが基本となる。だが、妖獣や神獣といった移動に力を発揮する種族を合体ですべて使ってしまうと、移動力が重要となるバトルが発生した場合に思わぬ苦戦をしいられることがある。その場でデビオクを行なって移動にたけた悪魔を入手する方法もあるが、もちろん事前に鍛えた仲魔がいればそれにこしたことはない。いざというときに備え、手持ちの仲魔にキープしておくか、悪魔全書に登録しておこう。



移動用の仲魔には、出撃しなくとも経験値がもらえる「見覚えの成長」を継承させておくと無駄がない。

御霊を利用してスキルを一気に継承する

御霊との合体はもとの悪魔を変えずにスキルを継承させられるため、ある程度育てた仲魔にあとから自動効果スキルをつけ足したい場合や、通常合体では素材悪魔の空きスキル枠が足りずにスキルを継承できない悪魔の生成に役立つ。

強力な仲魔は欲しいが、どの悪魔を育てていいか分からない場合は、初期状態で自動効果スキルを持たない悪魔に御霊を利用してスキルを継承させるのがオススメだ。たとえば下で紹介しているアラミタマを生成してスキルを継承させれば、強力な防御相性を持つ仲魔を生み出すことができる。なお、合体制限の解除は非常に難しいが、ルシファーも初期状態で自動効果スキルを持たない悪魔だ。



御霊の生成も簡単とはいえないが、悪魔の組み合わせを気にせずにスキルを継承させられるのは大きな利点。



レベルの低いカブソやピクシーも、プレイヤーが自由にスキルを設定できるという点では最高の素材といえる。

◇汎用性の高いスキルを継承したアラミタマの合体手順

手順	素材悪魔1	素材悪魔2	生成悪魔	継承コマンドスキル	継承自動効果スキル
1	ガギソン	ジャンバヴァン	キングフロスト	任意	任意
2	キキーモラ	ガルム	シーサー	任意	任意
3	手順2で生成したシーサー	マカラ	マハカーラ	捨身の一撃	任意
4	手順3で生成したマハカーラ	レギオン[デ] ※1	ヘカーテ	捨身の一撃、吸魔	任意
5	手順1で生成したキングフロスト	手順4で生成したヘカーテ	アーシーズ	捨身の一撃、吸魔	全門耐性
6	ヤム+2	ヴィゾフニル	ハリティー	万魔の乱舞	任意
7	手順6で生成したハリティー	ランダ+2	アクアンズ	万魔の乱舞	エクストラワン、物理反射
8	手順5で生成したアーシーズ	手順7で生成したアクアンズ	アラミタマ	万魔の乱舞、捨身の一撃、吸魔	エクストラワン、物理反射、全門耐性

※1 ★3または★5のレギオン

◇初期状態で自動効果スキルを持たない悪魔

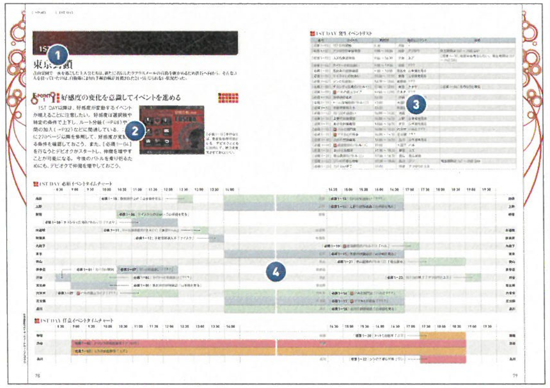
名称	種族	Lv	防御相性					
			物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
カブソ	魔獣	2	―	耐	―	弱	―	耐
ピクシー	妖精	2	―	弱	―	耐	―	―
モー・ショボー	霊鳥	7	―	―	―	吸	弱	耐
ジャックランタン	妖精	19	―	吸	弱	―	―	―
キクリヒメ	女神	21	―	弱	―	―	―	無
オーカス	邪神	22	弱	―	耐	耐	―	耐
シルキー	妖精	24	―	弱	無	―	―	耐
パワー	天使	26	―	―	―	耐	―	弱
ピュートーン	邪龍	39	―	―	耐	耐	弱	弱
デカラビア	堕天使	44	耐	耐	―	弱	―	―
クルースニク	幻魔	46	耐	―	耐	―	―	無

名称	種族	Lv	防御相性					
			物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
トウテツ	邪神	47	―	―	耐	耐	弱	弱
アニエル	天使	47	耐	―	無	耐	耐	―
ラクシュミ	女神	48	―	弱	―	―	―	反
ゾウチョウテン	鬼神	50	―	―	―	―	弱	無
セイテンタイセイ	幻魔	53	無	―	―	―	―	耐
アリオク	邪神	56	無	弱	耐	―	耐	弱
コウモクテン	鬼神	57	―	―	―	弱	反	耐
ガルーダ	霊鳥	71	―	耐	―	耐	弱	無
アマテラス	女神	73	―	無	―	―	無	―
ムールムール	堕天使	73	―	弱	弱	反	反	弱
アスラおう	魔神	80	―	吸	―	耐	―	―

サバイバルガイド

サバイバルガイドでは、アドベンチャーパートで発生するイベントと、イベントで行なわれるバトルについて攻略していく。イベントの発生条件が分からないときや、バトルで苦戦するようならここで調べてみよう。

イベント解説ページの見方



1. ゲーム中の日付とサブタイトル
2. その日のイベントを進めるうえで重要となるポイントの解説。イベントの内容やバトルの注意点などを紹介している
3. その日に発生するイベントリスト。詳細はイベントリストの見方を参照
4. その日に発生するイベントをまとめたタイムチャート。詳細はイベントタイムチャートの見方を参照

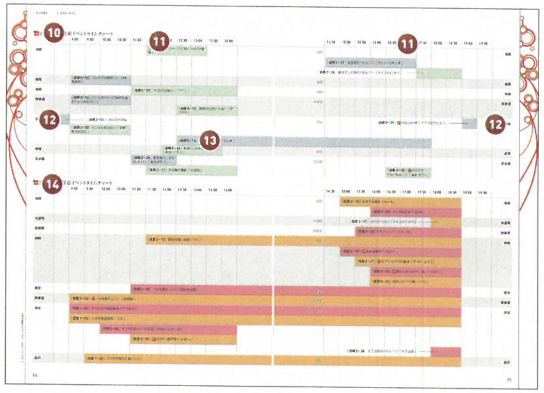
イベントリストの見方

1ST DAY 発生イベントリスト

番号	タイトル	時間帯	場所とコマンド		備考
[必須1—01]	1ST DAY開始	8:30	渋谷	—	
[任意1—02]	アツロウの家庭事情	9:00～18:30	渋谷	アツロウ	発生期間は1ST～2ND DAY
[任意1—03]	ユズの家庭事情	9:00～18:30	渋谷	ユズ	[任意1—20]出現中は発生しない。発生期間は1ST～2ND DAY
[必須1—04]	カイドーとの出会い	9:00～10:00	渋谷	???	
[illegible]1—05]	恵比寿の[illegible]確認	9:00[illegible]:00	恵比寿	[illegible]線を見る	
[必須1—06]	ケイスケとの出会い	10:30～11:30	新宿	山手線を見る	
[必須1—07]	ジンとの出会い	10:30～12:00	表参道	???	
[必戦1—08]	チネシティ広場のバトル(1)	11:00～12:00	新宿	ナオヤ	[必須1—06]を行なうと発生

5. 本書で設定したイベント番号で、システムやデータページなどと対応している。詳細は右のページの「イベント番号の意味」を参照
6. 本書で設定したイベントのタイトル。タイトルの前に 好 とあるものは、好感度が変化する選択肢が表示される、もしくはイベントを発生させた時点で好感度が変化することを示す。好感度の変化については306～310ページを参照
7. イベントが発生する時間帯。複数の日付に渡って発生するイベントは、その日に発生する時間帯のみを記載
8. イベントが発生する場所とコマンド名。このコマンドを選ぶと、そのイベントを行なえる
9. イベントに関する備考。事前にほかのイベントを行なうと発生、別のイベント発生中は行なえない、特定の条件を満たすと発生時間が変化する、複数の日付で発生するなど、イベントによってはさまざまな発生条件がある。これらの発生条件とイベントの注意点をこの備考で紹介している

イベントタイムチャートの見方



10. 必須イベントをまとめたタイムチャートで、発生するイベントをイベントバーで示している。こちらで必須イベントを確認したあと必須イベントをこなし、さらに空いた時間で下の任意イベントを発生させていくと効率よくゲームを進められる。イベントの発生条件については、イベントリストの備考を参照
11. その日の時間帯
12. イベントの発生場所
13. イベント番号、イベントのタイトル、コマンド名を記載したイベントバー。左右の発生場所、上の時間帯と対応している。イベント番号の意味は下の「イベント番号の意味」を参照
14. 任意イベントをまとめたタイムチャートで、発生するイベントをイベントバーで示している。イベントの発生条件についてはイベントリストの備考を参照

イベント番号の意味

[必須0—01]

日付ごとにつけた通し番号。必須と任意イベントには01からの数字を、フリーバトルにはAからのアルファベットを振ってある。通し番号は発生時間の早い順で、これが同じ場合はゲーム中に表示される場所(池袋や上野など)の順番になっている。ただし、5つのルートに分岐するLAST DAYでは同一のイベントが複数のルートで発生し、同じイベントでもルートごとに発生する時間が異なる。このためLAST DAYの番号は、アツロウ、アマネ、カイドー・ナオヤ、ジン、ユズルートの順で、新たに発生するイベントから振ってある

イベントの種類。以下の5つがある

- **必須** … ゲームを進めるうえで必須となるイベント。このイベントが発生した場合は、発生時間内に行なう必要がある
- **必戦** … 必須イベントと同様だが、途中でバトルが行なわれるイベント
- **任意** … 行なうか否かを任意に選べるイベント。発生させなくてもゲームは進行するが、ルート分岐(→P48)に関連しているイベントが多い
- **任戦** … 任意イベントと同様だが、途中でバトルが行なわれるイベント
- **自戦** … フリーバトルが行なわれるイベント(→P42)

そのイベントが発生する日付。数字は下のように対応している。複数の日付に渡って発生するイベントでも、最初に発生する日付の番号を振ってある

- 0 … DAY BEFORE
- 1 … 1ST DAY
- 2 … 2ND DAY
- 3 … 3RD DAY
- 4 … 4TH DAY
- 5 … 5TH DAY
- 6 … 6TH DAY
- 7 … 7TH DAY
- 8 … 8TH DAY

イベントバトル攻略ページの見方



1. そのバトルが発生する日付
2. イベント番号。63ページから掲載している各日付ごとのイベントリストおよびタイムチャートに対応している
3. バトルが発生する場所。カッコ内はバトルが行なわれるマップ
4. バトルが発生する時間帯。選んだルートによって時間帯の異なるLAST DAYのバトルは、ルートごとの時間帯をそれぞれ記載している
5. 詳細マップ。アイコンの意味は右記を参照
6. 勝利条件・敗北条件・出撃条件。バトル中に変化する条件については、❼の補足に記載している
7. 勝利条件・敗北条件・出撃条件に関する補足
8. そのバトルで最初から配置されているチーム。アイコンの形と数字は❺の詳細マップと対応している
9. 条件を満たすことであとから配置されるチーム。アイコンの形と数字は詳細マップと対応している。配置される条件については❿の補足を参照
10. チームデータの補足
11. そのバトルで出現する可能性があるキャラクターの詳細データ。選択肢やルートによってデータが変化するキャラクターについては⓬の補足を、各データの見方は右ページを参照
12. キャラクターデータの補足
13. イベントバトルの攻略

■アイコンの意味

	味方チームが出撃する場所。味方チームをどこに配置するかは出撃まえに任意に選択できる
	条件を満たすことで出現する脱出ポイントの場所。複数ある場合はどこからでも脱出できる
	味方チームの出撃場所のうち、あとから脱出ポイントに変化する場所を表わす
	メモリーディスクが配置されている場所。隣接して「データ取得」を選ぶと中身をダウンロードできる
	暴走COMP。初期配置されているものと、条件を満たすことであとから配置されるもののうち、場所が固定のものを掲載している
1 1 1	最初から配置されている敵およびNPCチームの場所。●は必ず敵対、■は必ず味方、◆は状況によって敵または味方のどちらかになることを表わす。数字はチームデータと対応
A A A	あとから配置される敵およびNPCチームの出現場所。●は必ず敵対、■は必ず味方、◆は状況によって敵および味方のどちらかになることを表わす。数字はチームデータと対応
●	増援ポイント。チーム補足の条件に沿ってあとからチームが配置されるが、どのチームが出現するか明確に決まっていない場所を示す

チームデータの見方

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	コボルト
	左	オーガ
	右	コボルト
5	L	モー・ショボー
	左	コボルト
	右	―

No	配置	名前
2	L	ピクシー 1
	左	オーガ
	右	オーガ

No	配置	名前
3	L	ピクシー 1
	左	オーガ
	右	―

No	配置	名前
4	L	モー・ショボー
	左	コボルト
	右	コボルト

1. チーム番号。詳細マップおよびチームデータの補足と対応している
2. チームリーダー識別。"L"はチームリーダーで、このキャラクターが撃破されるとチームが消滅する。"左"はリーダーの左に位置するキャラクター、"右"はリーダーの右に位置するキャラクターを表わす
3. チームを構成するキャラクターの名称。"―"の場合は、その位置にはキャラクターがいないことを表わす

キャラクターデータの見方

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力	種族特有スキル		
オーガ	邪鬼	72	8	―	弱	耐	弱	弱	―	呪縛	コマンドスキル	―
											自動効果	騎士の精神
コ[illegible]ト	[illegible]鬼	[illegible]	12	―	弱	[illegible]	―	―	弱	[illegible]	コマンドスキル	―
											自動効果	―
ピクシー 1	妖精	30	27	―	弱	―	耐	―	―	おまじない	コマンドスキル	ディア
											自動効果	―
ピクシー 2	妖精	30	27	―	弱	―	耐	―	―	おまじない	コマンドスキル	ディア／ジオ
											自動効果	―

1. キャラクターの名称。同じキャラクターでも能力値や所持スキルが異なる場合は数字で区別している
2. そのキャラクターが属する種族
3. HPおよびMPの最大値
4. 各属性に対する防御相性。アイコンと略号の意味は右記のとおり
5. そのキャラクターが持つ種族特有スキルまたは先制発動スキル。"―"の場合はスキルを所持していない
6. そのキャラクターが持つコマンドスキルおよび自動効果スキル。"―"の場合はスキルを所持していない

■アイコンと略号の意味

……物理属性
……火炎属性
……氷結属性
……電撃属性
……衝撃属性
……魔力属性

―…………通常のダメージを受ける
弱…………受けるダメージと状態異常になる確率が1.5倍になる
耐…………物理、火炎、氷結、電撃、衝撃では受けるダメージを軽減し、魔力の場合は受けるダメージと状態異常になる確率を軽減する
無…………攻撃を無効化する
吸…………攻撃を吸収し自分のHPを回復する
反…………攻撃してきた相手にその攻撃を反射する

フリーバトル攻略ページの見方

◇フリーバトル解説ページ



1. その日に行なえるフリーバトルの解説
2. その日に行なえるフリーバトルのタイムチャート。イベント番号は各日付ごとのフリーバトルデータページと対応している。選んだルートによって時間帯が異なるLAST DAYのバトルは、それぞれのルートごとにタイムチャートを掲載している。タイムチャートおよびイベント番号の見方は59ページを参照

◇フリーバトルデータページ



1. そのバトルが発生する日付
2. イベント番号。各日付ごとのフリーバトル解説ページと対応
3. バトルが発生する場所。カッコ内はバトルが行なわれるマップ
4. バトルが発生する時間帯。選んだルートによって時間帯の異なるLAST DAYのバトルは、ルートごとの時間帯をそれぞれ記載
5. 詳細マップ。アイコンの意味は下記のとおり
6. 勝利条件・敗北条件
7. そのバトルで出現する可能性があるキャラクターの詳細データ。データの見方はイベントバトル攻略ページと同様
8. メモリーディスクから取得する可能性のあるデータ。その時点で取得するデータおよびマッカの仕組みについては46ページを参照

■アイコンと略号の意味

(床アイコン)	…味方チームの初期配置が可能な場所
(赤丸アイコン)	……敵チームが配置される可能性のある場所
(ディスクアイコン)	……メモリーディスクが配置される可能性のある場所

DAY BEFORE

日常の終焉

ナオヤに呼び出され渋谷に到着した主人公、アツロウ、ユズの3人は、未来を予知するラプラスメールを受け取る。このメールに記された「爆発」や「停電」といった内容は、平穏な日常の終焉を暗示するかのようだった……。

POINT 1 ゲームの進め方をマスターしよう

DAY BEFOREでは、ゲームを進めるうえでの基本をマスターしておきたい。まずは新宿や青山などの場所に表示されるコマンドを選ぶと、イベントが進行することを覚えておこう。イベントには必須と任意があるが、必ず行なわなければならない必須イベントをさきにこなしておき、空いた時間に任意イベントを行なうと、ゲームをスムーズに進められる。必須イベントと任意イベントを区別するときは、下のイベントリストを参照してほしい。なお、一部のイベントでは途中でバトルが発生し、バトルの勝利条件を満たせないとゲームオーバーになってしまう。バトルが発生するイベントを行なうまえには、あらかじめセーブしておくクセをつけておこう。

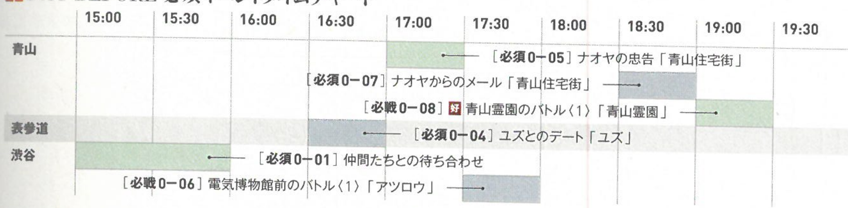


バトルが発生するイベントには、BATTLEマークが表示される。これでバトルがあるか否かを見分けよう。

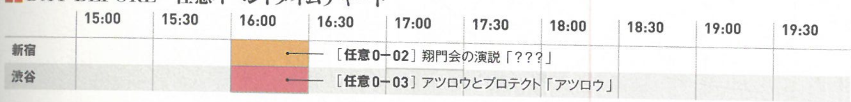
DAY BEFORE 発生イベントリスト

番号	タイトル	時間帯	場所とコマンド		備考
[必須0−01]	仲間たちとの待ち合わせ	15:00～15:30	渋谷	−	
[任意0−02]	翔門会の演説	16:00	新宿	???	
[任意0−03]	アツロウとプロテクト	16:00	渋谷	アツロウ	
[必須0−04]	ユズとのデート	16:30	表参道	ユズ	
[必須0−05]	ナオヤの忠告	17:00	青山	青山住宅街	
[必戦0−06]	電気博物館前のバトル〈1〉	17:30	渋谷	アツロウ	イベントを発生させると1時間経過
[必須0−07]	ナオヤからのメール	18:30	青山	青山住宅街	
[必戦0−08]	好 青山霊園のバトル〈1〉	19:00	青山	青山霊園	

DAY BEFORE 必須イベントタイムチャート



DAY BEFORE 任意イベントタイムチャート



EVENT BATTLE

DAY BEFORE

[必戦0−06]

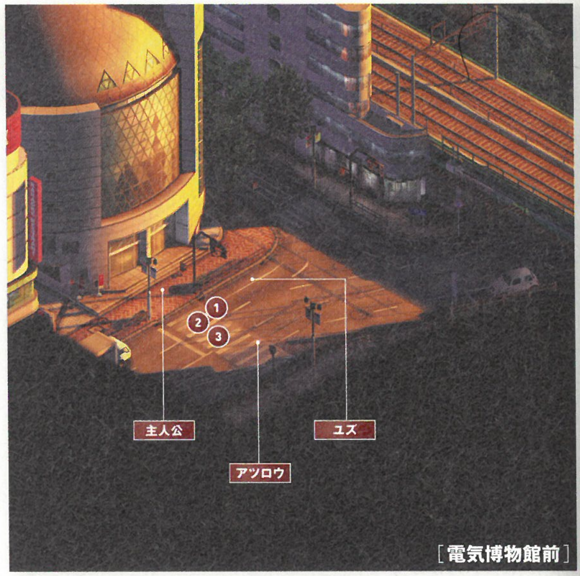
渋谷
（電気博物館前）

クリア報酬

◇EXP:35　◇マッカ:50

発生時間

17:30～18:00



[電気博物館前]

勝利条件	敗北条件	出撃条件
・全ての悪魔の撃破	・主人公たちいずれかの死亡	–

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	ピクシー
	左	–
	右	–

No	配置	名前
2	L	コボルト
	左	–
	右	–

No	配置	名前
3	L	カブソ
	左	–
	右	–

あとから配置されるチーム

No	配置	名前

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
カブソ	魔獣	23	21	–	耐	–	弱	–	耐	獣の跳躍	–	–
コボルト	闘鬼	24	8	–	弱	–	–	–	弱	凶化	–	–
ピクシー	妖精	23	27	–	弱	–	耐	–	–	おまじない	–	–

目の前へ来た敵に対して攻撃を仕掛けよう

このバトルは、主人公たちのCOMPから出現した悪魔がそれぞれの召喚者に襲いかかってくる場面から始まる。具体的には、チーム❶のピクシーがユズに、チーム❷のコボルトが主人公に、チーム❸のカブソがアツロウに対して先制攻撃をかけてくるのだ。だが、COMPの機能によって悪魔の攻撃は弱められているため、この先制攻撃で味方が倒されることは絶対にない。敵に攻撃を仕掛けられたら、ガードを固めたりせずにこちらも「アタック」で積極的に反撃していこう。

敵チームすべての行動順が終了すると、今度は主人公たちに行動順が回ってくる。1回の行動中に移動と攻撃をどう組み合わせるかはプレイヤーの自由なので、移動してから攻撃を仕掛けたり、あるいは攻撃してから移動をしたりと、主人公たちを好きなように動かしてみよう。単純にこのバトルをクリアするだけであれば、主人公たちは初期位置からいっさい移動させず、それぞれの目前にいる敵へ攻撃を仕掛けていけばいい。



スタート直後にイベントが発生して必ず先制攻撃を受けてしまうが、敵は弱いので恐れずに反撃しよう。



移動可能な範囲は青のマスで、攻撃可能な範囲は赤のマスで表示される。このガイドを目安に移動するといい。

悪魔が使う"種族特有スキル"に注意

悪魔は移動や攻撃とは別に、種族ごとに決められた"種族特有スキル"を使用することができる。たとえばこのバトルでは、ピクシーが妖精特有の「おまじない」でHPを回復し、コボルトが闘鬼特有の「凶化」で物理攻撃時にクリティカルを発生させてくる。敵悪魔は種族特有スキルが効果を発揮する状況であれば使用する可能性が高いので、新たな悪魔と出会ったときは、近寄るまえにどの種族なのかをチェックして対策を考えるといい。ちなみに、このバトルで出現するカブソも魔獣の種族特有スキル「獣の跳躍」を持っているが、この種族特有スキルを敵が利用することはない。



悪魔たちが持つ種族特有スキルは、いずれ自分たちも利用できる。このバトルで雰囲気をつかんでおこう。

EVENT BATTLE
DAY BEFORE
[必戦0−08]

青山
(青山霊園)

クリア報酬
◇EXP:50　◇マッカ:150

発生時間
19:30



[青山霊園]

勝利条件	敗北条件	出撃条件
・全ての悪魔の撃破	・主人公、アツロウ、ユズの全滅	・アツロウの出撃
		・ユズの出撃

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	ウェンディゴ
	左	−
	右	−
2	L	ピクシー
	左	オーガ
	右	−
3	L	コボルト
	左	オーガ
	右	−
4	L	コボルト
	左	コボルト
	右	−
5	L	コボルト
	左	−
	右	−
6	L	翔門会の女の子
	左	−
	右	−

あとから配置されるチーム

No	配置	名前

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							スキル種別	スキル	コマンドスキル	自動効果
ウェンディゴ	邪鬼	246	48	−	弱	反	−	−	無	種族特有スキル	呪縛	−	耐氷結
オーガ	邪鬼	49	7	−	弱	耐	弱	弱	−	種族特有スキル	呪縛	−	騎士の精神
コボルト	闘鬼	48	12	−	弱	−	−	−	弱	種族特有スキル	凶化	−	−
翔門会の女の子	人間	210	178	−	−	−	−	−	−	先制発動スキル	−	マハラギ	−
ピクシー	妖精	30	27	−	弱	−	耐	−	−	種族特有スキル	おまじない	ディア	−

チーム編成で準備を行なってから戦うこと

このバトルのまえに青山で発生する[必須0−07]を行なうと、メニュー画面や出撃まえの準備画面でチーム編成を変えられるようになる。[必戦0−06]のバトルで契約したカブソ、コボルト、ピクシーをさっそくチームへ入れておこう。ひとつのチームに仲魔は2体まで入れられるが、ここでは主人公、アツロウ、ユズのチームに1体ずつ入れておくといい。仲魔がいないとリーダーひとりが敵の攻撃を受けることになるので、リーダーひとりだけという編成は特別な理由がない限りやらないほうが無難だ。



味方チームの場合は、チーム中央のリーダーには特例を除き人間だけ、左右には仲魔だけ配置することが可能。

味方チームの初期配置はよく考えて行なおう

このバトルから、出撃まえに味方チームの初期配置を決められるようになる。配置可能な場所は青のマスで表わされ、青のマスであればどのチームをどこに配置してもかまわない。バトルでは攻撃を仕掛けたほうが先手を取りやすい仕組みなので、味方チームが最初の移動で敵を射程内に入れられるように配置するのが基本だ。なお、主人公とアツロウは移動力が4マス、ユズは移動力が3マスとなっている。ユズがリーダーのチームを配置する際には移動力の違いに気をつけよう。



青マスの場所とすでに配置されている敵チームとの距離を調べ、先手を取れる位置を選んで味方を配置しよう。

ウェンディゴはゲストにまかせて周囲の敵と戦おう

バトルが始まると、ウェンディゴを倒すまで翔門会の女の子を味方チームとして自由に操作可能になる。彼女の「マハラギ」を使えば1回の攻撃でウェンディゴを倒せるので、ウェンディゴは彼女にまかせて主人公たちは周囲の敵チームを倒していこう。

ウェンディゴ以外の敵チームに対しては「アギ」や「ジオ」で弱点を突いていけば苦戦することはない。敵チームの中央にいるリーダーのみを倒して勝利した場合、入手経験値とマッカが減少してしまうので、余力があれば左側の悪魔から倒していくといい。



最初からCOMPに登録されている「アギ」と「ジオ」、そしてカブソが最初から修得している「アギ」を使おう。

1ST DAY

東京封鎖

青山霊園で一夜を過ごした主人公たちは、新たに着信したラプラスメールの真偽を確かめるため渋谷へ向かう。そんな3人を待っていたのは、自衛隊により山手線沿線が封鎖されたという信じられない状況だった。

POINT 1 好感度の変化を意識してイベントを進める

1ST DAY以降は、好感度が変動するイベントが増えることに注意したい。好感度は選択肢や特定の条件で上下し、ルート分岐（→P48）や仲間の加入（→P32）などに関連している。事前に306ページ以降を参照して、好感度が変動する条件を確認しておこう。また、[必須1－04]を行なうとデビオクがスタートし、仲魔を増やすことが可能になる。今後のバトルを乗り切るためにも、デビオクで仲魔を増やしておこう。



[必須1－12]を行なえば、悪魔合体が可能となる。デビオクとともに利用して、戦力を充実させておくといい。

1ST DAY 必須イベントタイムチャート



1ST DAY 任意イベントタイムチャート



1ST DAY 発生イベントリスト

番号	タイトル	時間帯	場所とコマンド		備考
[必須1－01]	1ST DAY開始	8:30	渋谷	－	
[任意1－02]	アツロウの家庭事情	9:00～18:30	渋谷	アツロウ	発生期間は1ST～2ND DAY
[任意1－03]	ユズの家庭事情	9:00～18:30	渋谷	ユズ	[任意1－20]出現中は発生しない。発生期間は1ST～2ND DAY
[必須1－04]	カイドーとの出会い	9:00～10:00	渋谷	???	
[必須1－05]	恵比寿の封鎖確認	9:00～10:00	恵比寿	山手線を見る	
[必須1－06]	ケイスケとの出会い	10:30～11:30	新宿	山手線を見る	
[必須1－07]	ジンとの出会い	10:30～12:00	表参道	???	
[必戦1－08]	チネシティ広場のバトル〈1〉	11:00～12:00	新宿	ナオヤ	[必須1－06]を行なうと発生
[必須1－09]	好 ハルの路上ライブ	11:00～12:00	六本木	???	
[必須1－10]	西側通行止め	12:30	池袋	山手線を見る	
[必戦1－11]	ドーム球場前のバトル〈1〉	13:00	水道橋	東京ドーム	
[必須1－12]	手動充電器入手	13:30	秋葉原	ケイスケ	
[必須1－13]	ミドリとの出会い	14:00～16:30	池袋	???	
[必須1－14]	上野の封鎖確認	14:00～16:30	上野	山手線を見る	
[必須1－15]	東京の封鎖確認	14:00～16:30	東京	山手線を見る	
[必須1－16]	好 ハルと翔門会	14:00～16:30	六本木	ハルと???	
[必須1－17]	好 アマネとの再会	14:00～16:30	芝公園	???	
[必須1－18]	品川の封鎖確認	14:00～16:30	品川	山手線を見る	
[必戦1－19]	好 武芸館前のバトル〈1〉	17:00	九段下	ハル	
[任意1－20]	ネットと自転車	17:30～18:30	新宿	ユズ	
[必戦1－21]	青山霊園のバトル〈2〉	17:30～18:30	青山	青山墓地	
[任意1－22]	ジンの不審な行動	17:30～18:30	品川	ジン	発生期間は1ST～2ND DAY
[必須1－23]	1ST DAY終了	19:00	渋谷	アツロウとユズ	

EVENT BATTLE

1ST DAY

[必戦1—08]

新宿
(チネシティ広場)

クリア報酬

◇EXP:60　◇マッカ:60

発生時間

11:00～12:00



[チネシティ広場]

勝利条件	敗北条件	出撃条件
・全ての悪魔の撃破	・主人公たちの全滅	・アツロウの出撃
・主人公たちが脱出する※1		・ユズの出撃

※1 戦闘まえの選択肢で「ここは引き返そう」を選ぶと追加

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	コボルト
	左	オーガ
	右	コボルト
2	L	ピクシー1
	左	オーガ
	右	オーガ
3	L	ピクシー1
	左	オーガ
	右	—
4	L	モー・ショボー
	左	コボルト
	右	コボルト
5	L	モー・ショボー
	左	コボルト
	右	—

あとから配置されるチーム

No	配置	名前
A	L	ワイラ
	左	ピクシー2
	右	—

◇チーム配置の補足

初期配置の敵を3チームを撃破するとチームAが出現

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
オーガ	邪鬼	72	8	—	弱	耐	弱	弱	—	呪縛	—	騎士の精神
コボルト	闘鬼	48	12	—	弱	—	—	—	弱	凶化	—	—
ピクシー1	妖精	30	27	—	弱	—	耐	—	—	おまじない	ディア	—
ピクシー2	妖精	30	27	—	弱	—	耐	—	—	おまじない	ディア/ジオ	—
モー・ショボー	霊鳥	72	27	—	—	—	吸	弱	耐	飛翔	ブフ/ディア/アムリタ	—
ワイラ	妖獣	155	62	—	弱	—	—	—	無	妖気迅雷	ザン	英霊の加護/一分の活泉

[デビオクでカブソとピクシーを購入]

出現する敵のほとんどが火炎と衝撃属性に弱く、その弱点を突ける仲魔を用意しておくと有利に戦える。あらかじめフリーバトルで資金を稼ぎ、「アギ」と「ザン」の両方を使えるカブソと、回復役となるピクシーを2体ずつ購入しておこう。これで前日に加入した仲魔を加えると、カブソとピクシーを3体ずつ揃えられる。主人公たち3人のチームにそれぞれ1体ずつ編入し、バランスよく戦えるようにしよう。ただし、カブソはレベルを上げないと「ザン」を修得しないため、これを修得するまでフリーバトルで鍛えておくこと。



必須イベントや任意イベントと違って、フリーバトルは時間が経過しない。くり返し戦って味方を鍛えておこう。

[足並みを揃えて戦おう]

このバトルは開始まえの選択肢で勝利条件が変化し、「悪魔を倒してナオヤを追う」を選ぶと"全ての悪魔の撃破"のみだが、「ここは引き返そう」を選ぶと"主人公たちが脱出する"が追加される。勝利条件がふたつになってもどちらか一方を満たせばいいので、「ここは引き返そう」を選んでおくのが無難だ。

バトルが始まったら「アギ」や「ザン」を中心としたスキルで敵の弱点を突き、敵を各個に撃破しよう。敵の攻撃によって受けたダメージはピクシーの種族特有スキル「おまじない」で回復できるのだが、「おまじない」の効果範囲から外れるとピンチのときに回復できなくなってしまう。これを防ぐため、できるだけ味方チームは離れないようにまとまって移動すること。



「おまじない」の効果範囲は3マスまで。この範囲に味方チームがいれば、ピンチのときにも対応しやすい。

EVENT BATTLE

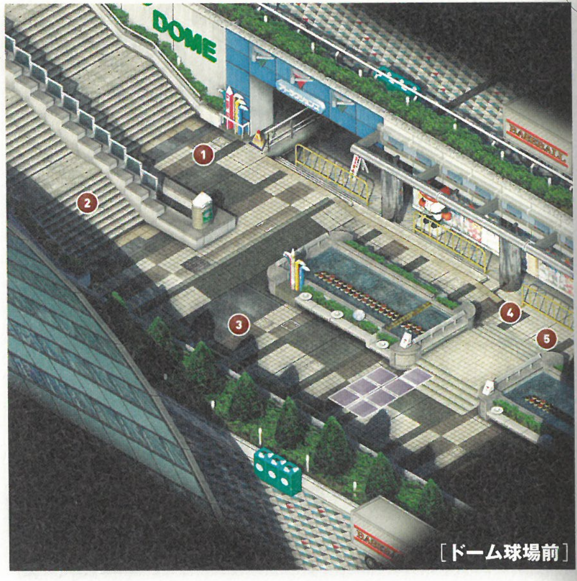
1ST DAY

［必戦1－11］

水道橋
（ドーム球場前）

クリア報酬
◇EXP:100 ◇マッカ:70

発生時間
13:00



［ドーム球場前］

勝利条件	敗北条件	出撃条件
・全ての悪魔の撃破	・主人公たちの全滅	

初期配置のチーム

No	配置	名前	No	配置	名前	No	配置	名前	No	配置	名前
	L	ピクシー		L	コボルト		L	ウェンディゴ		L	モー・ショボー2
❶	左	カブソ	❷	左	オーガ	❸	左	モー・ショボー1	❹	左	カブソ
	右	カブソ		右	オーガ		右	モー・ショボー1		右	カブソ
	L	ワイラ									
❺	左	ワイラ									
	右	ワイラ									

あとから配置されるチーム

No	配置	名前	No	配置	名前	No	配置	名前	No	配置	名前

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル / 自動効果
ウェンディゴ	邪鬼	202	44	－	弱	反	－	－	無	呪縛	ブフ／氷の乱舞 / 耐氷結
オーガ	邪鬼	72	8	－	弱	耐	弱	弱	－	呪縛	－ / 騎士の精神
カブソ	魔獣	33	21	－	耐	－	弱	－	耐	獣の跳躍	アギ / －
コボルト	闘鬼	48	12	－	弱	－	－	－	弱	凶化	－ / －
ピクシー	妖精	30	27	－	弱	－	耐	－	－	おまじない	ディア / －
モー・ショボー1	霊鳥	72	27	－	－	－	吸	弱	耐	飛翔	ブフ／アムリタ / －
モー・ショボー2	霊鳥	72	27	－	－	－	吸	弱	耐	飛翔	ブフ／ディア／アムリタ / －
ワイラ	妖獣	84	40	－	弱	－	－	－	無	妖気迅雷	ザン / 英霊の加護

［ウェンディゴと戦うための戦力を整えよう］

このバトルには前日に遭遇したウェンディゴが出現する。ウェンディゴは各能力値の高い強敵で、バトル中に何体もの仲魔が犠牲になる危険性が高い。仲魔が倒されてもすぐに別の仲魔を召喚できるように、［必戦1－08］チネシティ広場のバトル<1>で用意したカブソやピクシーに加えて、モー・ショボー、ワイラ、ビルヴィスといった仲魔を事前に購入しておこう。なお、13:00以降になるとスキルクラックが可能となり、これを利用して修得スキルを増やせば主人公たちに新たなスキルをつけられる（→P29）。フリーバトルで味方を鍛えるのはもちろんのこと、「ザン」や「一分の活泉」などをクラックしておき、主人公たちをパワーアップさせておこう。



ウェンディゴの攻撃に耐えられるように、フリーバトルで主人公たちのレベルを11程度まで上げておくと安心だ。

［後顧の憂いを断ってからウェンディゴを攻撃］

最初は主人公たちの近くに出現するウェンディゴを攻撃目標にしたいところだが、HPの高いウェンディゴを倒すのは困難で、時間をかけ過ぎるとほかの敵チームが近寄ってきて集中攻撃を受けてしまう。バトルがスタートしたら、全員❹と❺の敵チームへ向けて移動し、これらの敵を全滅させて後顧の憂いを断っておくこと。

ウェンディゴのチームと戦うときは、「ザン」や物理攻撃を駆使して2体のモー・ショボーを最優先で殲滅しよう。2体のモー・ショボーが健在だと、せっかく減らしたウェンディゴのHPを回復されてしまうからだ。モー・ショボーを倒したら、「アギ」を中心にくり返し攻撃してウェンディゴを撃破すること。このときウェンディゴの攻撃によって受けたダメージは「ディア」や「おまじない」を使って回復し、仲魔が倒されてしまった場合はすぐに控えの仲魔を召喚して戦えばいい。



ワイラがいるなら、バトルまえの編成で加えておこう。「妖気迅雷」ですばやく敵チームに接近できる。

EVENT BATTLE

1ST DAY

[必戦1−19]

九段下
(武芸館前)

クリア報酬
◇EXP:110 ◇マッカ:85

発生時間
17:00



[武芸館前]

勝利条件	敗北条件	出撃条件
・全ての悪魔の撃破	・ハルの死亡	
	・主人公たちの全滅	

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	ビルヴィス2
	左	オグン
	右	オグン
2	L	ワイラ
	左	ワイラ
	右	ワイラ
3	L	ビルヴィス1
	左	ビルヴィス1
	右	−
4	L	モー・ショボー
	左	モー・ショボー
	右	モー・ショボー
5	L	ワイラ
	左	ワイラ
	右	ワイラ
6	L	ハル
	左	−
	右	−

あとから配置されるチーム

No	配置	名前

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP										
オグン	邪鬼	104	11	−	耐	弱	−	−	無	種族特有スキル: 呪縛		コマンドスキル: 怒りの一撃	自動効果: 騎士の精神
ハル	人間	97	66	−	−	−	−	−	−	先発発動スキル: −		コマンドスキル: −	自動効果: −
ビルヴィス1	闘鬼	112	6	−	耐	耐	弱	無	−	種族特有スキル: 凶化		コマンドスキル: −	自動効果: 英霊の加護/同族の心得・防
ビルヴィス2	闘鬼	126	7	−	耐	耐	弱	無	−	種族特有スキル: 凶化		コマンドスキル: −	自動効果: 英霊の加護/同族の心得・防
モー・ショボー	霊鳥	72	27	−	−	−	吸	弱	耐	種族特有スキル: 飛翔		コマンドスキル: ブフ/ディア/アムリタ	自動効果: −
ワイラ	妖獣	78	35	−	弱	−	−	−	無	種族特有スキル: 妖気迅雷		コマンドスキル: ザン	自動効果: −

ハルを助けるためのチーム編成

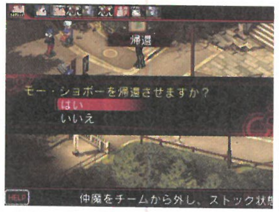
このバトルでは主人公たちの出撃場所から離れた位置にハルが登場し、彼女が倒されるとゲームオーバーになってしまう。ハルを悪魔から守るためにも、移動力が1プラスされる「飛翔」、一時的に7マス移動できる「妖気迅雷」、攻撃したあとに再び移動できる「獣の跳躍」といった移動力を補うスキルと、離れた場所から味方を回復できる「おまじない」や「献身」などのスキルを有効に使いたい。それぞれの味方チームに、移動力を補うスキルを持つ仲魔と、味方を回復できるスキルを持つ仲魔を1体ずつ加えておこう。なお、このバトルが行なわれる17:00ならば、すでに悪魔合体が可能となっている(→P22)。チームに編入する仲魔が足りないようなら、デビオクで購入するだけでなく、悪魔合体も利用して仲魔の数を揃えておくこと。



悪魔合体で仲魔を増やすのは、今後も重要な要素だ。合体の仕組みを理解するためにもいろいろと試してみよう。

ハルを守りながら敵を殲滅

バトルスタート直後はハルを救出するべく、すべての味方チームをハルのいる方向へ移動させよう。このときに途中にいる敵を攻撃してもかわまないが、1チームだけは敵を無視してハル救出のために先行させること。味方がハルの近くに到着したら「おまじない」や「献身」などでハルのHPを回復しつつ、近寄ってくる敵を返り討ちにしよう。出現する敵にこれといった注意点はなく、基本どおり敵の弱点を攻撃すれば苦労せずに倒せるだろう。後続の味方が到着したら、味方チームで壁を作ってハルに敵の攻撃がおよばないようにする。あとは近寄ってきた敵から順に殲滅すればいい。



ハルに近寄ったなら、移動力は必要ない。移動力を補う仲魔を帰還させて、攻撃にたけた仲魔を召喚してもいい。

EVENT BATTLE

1ST DAY

[必戦1−21]

青山
（青山霊園）

クリア報酬
◇EXP:140 ◇マッカ:105

発生時間
17:30 〜 18:30



[青山霊園]

勝利条件
・全ての悪魔の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	ビルヴィス
	左	ヘアリージャック
	右	キキーモラ
2	L	ビルヴィス
	左	ワイラ2
	右	ワイラ2
3	L	ワイラ2
	左	ワイラ1
	右	ワイラ2
4	L	モー・ショボー
	左	オグン
	右	オグン
5	L	モー・ショボー
	左	モー・ショボー
	右	モー・ショボー
6	L	ビルヴィス
	左	ヘアリージャック
	右	キキーモラ

あとから配置されるチーム

No	配置	名前
A	L	ワイラ2
	左	ワイラ1
	右	ワイラ2
B	L	モー・ショボー
	左	モー・ショボー
	右	モー・ショボー
C	L	モー・ショボー
	左	オグン
	右	オグン
D	L	ビルヴィス
	左	ヘアリージャック
	右	キキーモラ
E	L	ビルヴィス
	右	ワイラ2
	左	ワイラ2

◇チーム配置の補足

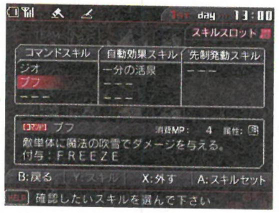
一定間隔ごとに暴走COMPからチームA、B、C、D、Eのいずれかが出現

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
オグン	邪鬼	104	11	ー	耐	弱	ー	ー	無	呪縛	怒りの一撃	騎士の精神
キキーモラ	鬼女	75	62	ー	ー	ー	ー	弱	無	献身	ディア／ザン	一分の魔脈
ビルヴィス	闘鬼	112	6	ー	耐	耐	弱	無	ー	凶化	ー	英霊の加護／同族の心得・防
ヘアリージャック	魔獣	84	30	耐	ー	耐	弱	ー	ー	獣の跳躍	怒りの一撃	毒追加
モー・ショボー	霊鳥	72	27	ー	ー	ー	吸	弱	耐	飛翔	ブフ／ディア／アムリタ	ー
ワイラ1	妖獣	78	35	ー	弱	ー	ー	ー	無	妖気迅雷	ザン	ー
ワイラ2	妖獣	84	40	ー	弱	ー	ー	ー	無	妖気迅雷	ザン	英霊の加護

[攻撃スキルの属性を考慮した編成を行なう]

このバトルに出現する敵の弱点は、ワイラは火炎、オグンは氷結、ビルヴィスは電撃、モー・ショボーは衝撃といったように、全4種類あることに注目したい。たとえば氷結属性の攻撃スキルである「ブフ」と「氷の乱舞」を持つ仲魔をひとつのチームにまとめてしまうと、そのチームがオグン以外の敵との戦いで不利になるだけなく、ほかのチームがオグンに対して有効な攻撃手段を持たなくなる。このような事態をさけるため、すべてのチームがそれぞれ4属性の攻撃スキルを持つように編成を行なうこと。攻撃スキルが不足しているようなら、ワイラとピクシーの合体で「ブフ」「ザン」「ジオ」といった3つのスキルを継承させたモー・ショボーと、カブソとピクシーの合体で「ザン」と「アギ」を継承させたキキーモラを、それぞれ生成しておくといいだろう。



仲魔の持つ攻撃スキルで足りない属性があるなら、主人公たちのスキルをつけ変えて調節するのも手だ。

[暴走COMPを取り除いて増援を断つ]

このバトルでは2カ所に暴走したCOMPが設置されており、そこから一定の間隔で敵チームが出現する。まずはいずれかの味方チームを向かわせて、下側の暴走COMPを取り除くこと。残った2チームで中央の敵を迎撃するのだが、一度の戦闘で敵チームを全滅させるのは難しい。「ディア」や「献身」を持つモー・ショボーとキキーモラを優先的に倒して回復手段を封じ、残った敵を各個撃破する方法で戦おう。最初に暴走COMPを取り除いた仲間が合流したら、前進して残った敵を殲滅すればいい。なお、敵を全滅させれば勝利となるが、奥側の暴走COMPまで到達する余裕があるときは、こちらも取り除いて敵の増援を断っておこう。



この波打っている赤いマスが暴走COMPだ。暴走COMPを取り除くには、上に乗ったあと「拾う」を選べばいい。

1ST DAY

フリーバトル解説

フリーバトルは敵の種類を増やしてから行なおう

9:00から渋谷で発生する［自戦1―A］では合計10種類の敵が出現するが、そのうちビルヴィス、モー・ショボー、ワイラの3体は11:00から新宿で発生するイベントバトル［必戦1―08］をクリアするまで出現しない。フリーバトルの目的のひとつであるデビオク（→P18）の充実とスキルクラック（→P29）のためには敵の種類が多いほどよいので、早めに［必戦1―08］を行なってビルヴィス、モー・ショボー、ワイラをフリーバトルでも出現するようにしておこう。



ビルヴィス、ワイラ、モー・ショボーは最初から出現する敵よりもレベルが高く、経験値稼ぎにも役立つ。

フリーバトルでのスキルクラックを利用しよう

1ST DAYのフリーバトルでクラックしておきたいスキルは「ブフ」と「アムリタ」。ちなみに［自戦1―A］に出現する「耐氷結」を持つオーガは、ビルヴィスやモー・ショボーと入れ替わりで出現しなくなるため、ウェンディゴ戦のまえに「耐氷結」を入手することはできない。

フリーバトルに出現する悪魔のなかには、ほかの悪魔と比べて出現率の低い"レア悪魔"が存在する。1ST DAYでは16:30から水道橋で発生する［自戦1―C］に出現するガルムがそれで、運良く倒すことができれば1ST DAYのうちにデビオクでガルムが出品される。フリーバトルの出現悪魔は撤退することでも入れ替わるので、レア悪魔と戦いたい場合は目的の悪魔が出現するまで出撃準備と撤退をくり返すといい。



自動効果スキルで「耐氷結」を持つオーガは、スキルクラックが可能になる頃には残念だが消えてしまう。



レア悪魔のガルムが出現するのはこの位置が多い。出撃するまえにここの敵チームを重点的にチェックしよう。

1ST DAY フリーバトルタイムチャート

	9:00	9:30	10:00	10:30	11:00	11:30	12:00	12:30	13:00	13:30	14:00	14:30	15:00	15:30	16:00	16:30	17:00	17:30	18:00	18:30
新宿										［自戦1―B］チネシティ広場のフリーバトル（1）										
水道橋																［自戦1―C］ドーム球場前のフリーバトル（1）（強敵）				
渋谷	［自戦1―A］宮下公園のフリーバトル（1）																			

FREE BATTLE

1ST DAY

［自戦1―A］

渋谷（宮下公園）

クリア報酬
マッカ:25

発生時間
9:00～13:00



勝利条件	敗北条件	出撃条件
・全ての悪魔の撃破	・主人公たちの全滅	

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
オーガ1	邪鬼	72	8	―	弱	耐	弱	弱	―	呪縛	―	騎士の精神／耐氷結
オーガ2	邪鬼	79	8	―	弱	耐	弱	弱	―	呪縛	―	騎士の精神／一分の活泉
カブソ1	魔獣	33	21	―	耐	―	弱	―	耐	獣の跳躍	アギ	―
カブソ2	魔獣	33	21	―	耐	―	弱	―	耐	獣の跳躍	アギ／アムリタ	―
コボルト1	闘鬼	48	12	―	弱	―	―	―	弱	凶化	―	―
コボルト2	闘鬼	54	14	―	弱	―	―	―	弱	凶化	―	英霊の加護
ピクシー	妖精	30	27	―	弱	―	耐	―	―	おまじない	ディア／ジオ／ザン	―
ビルヴィス	闘鬼	112	6	―	耐	耐	弱	無	―	凶化	―	英霊の加護／同族の心得・防
モー・ショボー	霊鳥	72	27	―	―	―	吸	弱	耐	飛翔	ブフ／ディア／アムリタ	―
ワイラ	妖獣	78	35	―	弱	―	―	―	無	妖気迅雷	ザン	―

FREE BATTLE

1ST DAY

[自戦1－B]

新宿
(チネシティ広場)

クリア報酬
◇マッカ:50

発生時間
13:30～18:30


[チネシティ広場]

勝利条件
・全ての悪魔の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
オーガ	邪鬼	72	8	ー	弱	耐	弱	弱	ー	呪縛	ー	騎士の精神
オグン	邪鬼	104	11	ー	耐	弱	ー	ー	無	呪縛	怒りの一撃	騎士の精神
カブソ	魔獣	33	21	ー	耐	ー	弱	ー	耐	獣の跳躍	アギ	ー
コボルト1	闘鬼	48	12	ー	弱	ー	ー	ー	弱	凶化	ー	ー
コボルト2	闘鬼	54	14	ー	弱	ー	ー	ー	弱	凶化	ー	英霊の加護
ピクシー	妖精	30	27	ー	弱	ー	耐	ー	ー	おまじない	ディア／ジオ	ー
ビルヴィス	闘鬼	112	6	ー	耐	耐	弱	無	ー	凶化	ー	英霊の加護／同族の心得・防
モー・ショボー	霊鳥	72	27	ー	ー	ー	吸	弱	耐	飛翔	ブフ／ディア／アムリタ	ー
ワイラ	妖獣	78	35	ー	弱	ー	ー	ー	無	妖気迅雷	ザン	ー

FREE BATTLE

1ST DAY

[自戦1－C]

水道橋
(ドーム球場前)

クリア報酬
◇マッカ:60

発生時間
16:30～18:30


[ドーム球場前]

勝利条件
・全ての悪魔の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
オーガ	邪鬼	72	8	ー	弱	耐	弱	弱	ー	呪縛	ー	騎士の精神
オグン	邪鬼	104	11	ー	耐	弱	ー	ー	無	呪縛	怒りの一撃	騎士の精神
ガルム	妖獣	123	25	ー	耐	弱	ー	弱	耐	妖気迅雷	アギ	見覚えの成長／反撃／騎士の精神
キキーモラ	鬼女	75	62	ー	ー	ー	ー	弱	無	献身	ディア／ザン	一分の魔脈
コボルト	闘鬼	48	12	ー	弱	ー	ー	ー	弱	凶化	ー	ー
ピクシー	妖精	30	27	ー	弱	ー	耐	ー	ー	おまじない	ディア／ジオ	ー
ビルヴィス	闘鬼	112	6	ー	耐	耐	弱	無	ー	凶化	ー	英霊の加護／同族の心得・防
モー・ショボー	霊鳥	72	27	ー	ー	ー	吸	弱	耐	飛翔	ブフ／ディア／アムリタ	ー
ワイラ	妖獣	78	35	ー	弱	ー	ー	ー	無	妖気迅雷	ザン	ー

2ND DAY

出口を求めて

否応なしに封鎖内に閉じ込められた主人公たちは、COMPを使いこなし幾度となく悪魔を退ける。無事生き延びることに成功したものの、今度はCOMPを悪用する悪魔使いという新たな脅威に立ち向かわなければならなくなった。

POINT 1 先制発動スキルで戦いを有利に

2日目の序盤には、戦闘開始時に自動でスキルが発動される「先制発動スキル」が解禁する。これ以降、チーム編成画面からスキルセットができるようになる。最初にセットできるスキルは「S疾風の秘法」のみだが、ほかのスキルと同様にクラックすることで数は増えていく。2日目は、さっそく11:00から発生する[必戦2−10]の外道悪魔使い(→P87)からクラックが可能だ。このチャンスを逃さないようにしよう！



先制発動スキルは、基本的に人間だけが持つスキル。ほかのスキルに比べ、取得機会が少ないので優先的にクラックしよう。

POINT 2 カイドーのイベントを進めよう

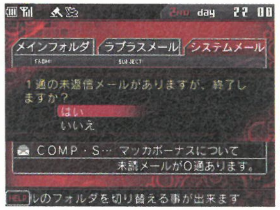
この日のうちにこなしておきたいイベントは、[任意2−19]、[任意2−21]、[任意2−23]だ。この3つは連続したイベントで、[任意2−23]まで進めておかないとマリのバッグをカイドーに渡せなくなり(→P129)、マリのバッグをカイドーに渡しておかないと、あとで仲間に加入するマリとケイスケを生存させることができなくなる(→P150)。3つのイベントは4TH DAYまで発生するため翌日以降に持ち越すことも可能だが、優先的に必須イベントをこなしておけば15:30以降に空き時間ができる。この空き時間を使って[任意2−23]まで進めておこう。



これらのイベントを行なうだけで、カイドーの好感度が上昇する。好感度を稼ぐ意味でも見逃せないイベントだ。

POINT 3 メールの返信で好感度を上昇させよう

これまでは一日の終わりに届くメールに返信しても好感度は変化しなかったが、2ND DAY以降からはアマネとカイドーのメールに返信すると好感度が変動する。メールの返信で上下する値はイベント中よりも多めで、好印象を与えるように返信すれば大幅に好感度を稼ぐチャンスだが、不快な印象を与える内容だと低下する値も多い。312～322ページを参照し、できるだけ好感度が上がるようなメールを返信しよう。



メールを返信しなくても好感度は低下しないため、これ以上好感度を上げる必要がなければ未返信でもOKだ。

2ND DAY 発生イベントリスト

番号	タイトル	時間帯	場所とコマンド		備考
[必須2−01]	2ND DAY開始	8:30	渋谷	―	
[任意1−02]	アツロウの家庭事情	9:00～18:30	渋谷	アツロウ	[必須2−15]出現中は発生しない。発生期間は1ST～2ND DAY
[任意1−03]	ユズの家庭事情	9:00～18:30	渋谷	ユズ	発生期間は1ST～2ND DAY
[必須2−02]	コンテナの物資〈1〉	9:00～10:30	新宿	神無伎町	
[任意2−03]	好 ハルを捜す人〈1〉	9:00～18:30	表参道	表参道	発生期間は2ND～3RD DAY
[必須2−04]	ジンとカイドーCOMPを知る	9:00～10:30	表参道	ジンとカイドー	
[必須2−05]	ホンダとの出会い	9:00～10:30	渋谷	首都高渋谷出口	
[任意1−22]	ジンの不審な行動	9:30～18:30	品川	ジン	[必須2−04]出現中は発生しない。発生期間は1ST～2ND DAY
[任意2−06]	ホンダとカイドーの合流	10:00～14:00	渋谷	カイドーとホンダ	[必須2−04]と[必須2−05]を行なうと発生
[必須2−07]	マリとの出会い	11:00～14:00	神田	???	
[任意2−08]	ハルを捜す人〈2〉	11:00～18:30	東京	日比谷公園	[任意2−03]を行なうと発生。発生期間は2ND～3RD DAY
[任意2−09]	好 カイドー別行動	11:00～14:00	渋谷	カイドー	[任意2−06]を行なうと発生
[必戦2−10]	東京タワー下のバトル〈1〉	11:00～12:00	芝公園	東京タワー	
[必須2−11]	ジャーナリスト、ショウジ登場	11:30～13:00	池袋	???	[必戦2−10]を行なうと発生
[任意2−12]	電気の無い病院	11:30～18:30	神田	マリ	[必須2−07]を行なうと発生。[任意2−24]出現中は発生しない
[必須2−13]	芝公園の難民	11:30～14:00	芝公園	芝公園	[必戦2−10]を行なうと発生
[必戦2−14]	赤坂トンネルのバトル〈1〉	12:00～13:30	赤坂	赤坂トンネル	[必須2−11]を行なうと発生
[必須2−15]	悪魔の出現とCOMP	12:30～14:00	表参道	アツロウ	[必戦2−14]を行なうと発生
[必須2−16]	自衛隊との交渉	12:30～17:30	渋谷	ホンダ	[必戦2−14]を行なうと発生。[任意2−06]か[必戦2−17]出現中は発生しない
[必戦2−17]	衛国寺のバトル〈1〉	14:30～17:00	池袋	カイドーとホンダ	
[任意2−18]	浅草での爆発	15:00～18:30	池袋	ホンダ	[必須2−16]を行なうと発生。[必戦2−17]出現中は発生しない。発生期間は2ND～4TH DAY
[任意2−19]	好 吸血鬼事件	15:00～18:30	神田	カイドー	[必戦2−17]を行なうと発生。発生期間は2ND～4TH DAY
[任意2−20]	トランシーバー	15:30～18:30	秋葉原	ホンダ	[任意2−18]を行なうと発生。[必戦2−17]出現中は発生しない。発生期間は2ND～4TH DAY
[任意2−21]	好 カイドーとマリの関係	15:30～18:30	神田	カイドーとマリ	[任意2−19]を行なうと発生。[必戦2−17]出現中は発生しない。発生期間は2ND～4TH DAY
[任意2−22]	ホンダの正体	16:00～18:30	池袋	ホンダ	[任意2−20]を行なうと発生。[必戦2−17]出現中は発生しない。発生期間は2ND～4TH DAY
[任意2−23]	好 幼なじみ〈カイドー編〉	16:00～18:30	神田	カイドー	[任意2−21]を行なうと発生。[必戦2−17]出現中は発生しない。発生期間は2ND～4TH DAY
[任意2−24]	幼なじみ〈マリ編〉	16:00～18:30	神田	マリ	[任意2−21]を行なうと発生。発生期間は2ND～4TH DAY
[必戦2−25]	好 東京タワー下のバトル〈2〉	16:30～17:30	芝公園	東京タワー	[必戦2−17]を行なうと発生
[必戦2−26]	東洋アンズ前のバトル〈1〉	17:30～18:30	池袋	ケイスケとミドリ	[必須2−16]と[必戦2−25]を行なうと発生
[任意2−27]	ミドリとCOMP	18:00～18:30	水道橋	ケイスケとミドリ	[必戦2−26]を行なうと発生
[必須2−29]	好 2ND DAY終了	19:00	渋谷	アツロウとユズ	

2ND DAY 必須イベントタイムチャート

8:30 9:00 9:30 10:00 10:30 11:00 11:30 12:00 12:30 13:00 13:30 14:00 14:30 15:00 15:30 16:00 16:30 17:00 17:30 18:00 18:30 19:00 19:30

池袋
- ［必須2−11］ジャーナリスト、ショウジ登場「???」
- ［必戦2−17］衛国寺のバトル〈1〉「カイドーとホンダ」
- ［必戦2−26］東洋アンズ前のバトル〈1〉「ケイスケとミドリ」

新宿
- ［必須2−02］コンテナの物資〈1〉「神無伎町」

神田
- ［必須2−07］マリとの出会い「???」

表参道
- ［必須2−04］ジンとカイドーCOMPを知る「ジンとカイドー」
- ［必須2−15］悪魔の出現とCOMP「アツロウ」

渋谷
- ［必須2−01］2ND DAY開始
- ［必須2−05］ホンダとの出会い「首都高渋谷出口」
- ［必須2−29］好 2ND DAY終了「アツロウとユズ」
- ［必須2−16］自衛隊との交渉「ホンダ」

赤坂
- ［必戦2−14］赤坂トンネルのバトル〈1〉「赤坂トンネル」

芝公園
- ［必戦2−10］東京タワー下のバトル〈1〉「東京タワー」
- ［必須2−13］芝公園の難民「芝公園」
- ［必戦2−25］好 東京タワー下のバトル〈2〉「東京タワー」

2ND DAY 任意イベントタイムチャート

8:30 9:00 9:30 10:00 10:30 11:00 11:30 12:00 12:30 13:00 13:30 14:00 14:30 15:00 15:30 16:00 16:30 17:00 17:30 18:00 18:30 19:00 19:30

池袋
- ［任意2−18］浅草での爆発「ホンダ」
- ［任意2−22］ホンダの正体「ホンダ」

水道橋
- ［任意2−27］ミドリとCOMP「ケイスケとミドリ」

秋葉原
- ［任意2−20］トランシーバー「ホンダ」

神田
- ［任意2−12］電気の無い病院「マリ」
- ［任意2−19］好 吸血鬼事件「カイドー」
- ［任意2−21］好 カイドーとマリの関係「カイドーとマリ」
- ［任意2−23］好 幼なじみ〈カイドー編〉「カイドー」
- ［任意2−24］幼なじみ〈マリ編〉「マリ」

東京
- ［任意2−08］ハルを捜す人〈2〉「日比谷公園」

表参道
- ［任意2−03］好 ハルを捜す人〈1〉「表参道」

渋谷
- ［任意1−02］アツロウの家庭事情「アツロウ」
- ［任意1−03］ユズの家庭事情「ユズ」
- ［任意2−06］ホンダとカイドーの合流「カイドーとホンダ」
- ［任意2−09］好 カイドー別行動「カイドー」
- ［任戦2−28］宮下公園のバトル〈1〉「宮下公園」

品川
- ［任意1−22］ジンの不審な行動「ジン」

EVENT BATTLE

2ND DAY

［必戦2-10］

芝公園
（東京タワー下）

クリア報酬
◇EXP:240　◇マッカ:135

発生時間
11:00～12:00



勝利条件	敗北条件	出撃条件
・全ての悪魔使いの撃破	・主人公の死亡	

初期配置のチーム

No	配置	名前	No	配置	名前	No	配置	名前	No	配置	名前
1	L	外道悪魔使い2	2	L	外道悪魔使い1	3	L	外道悪魔使い2	4	L	外道悪魔使い3
	左	ヘケト1		左	キキーモラ		左	ジャンバヴァン		左	ガルム
	右	ヘケト2		右	キキーモラ		右	ジャンバヴァン		右	トウビョウ
5	L	外道悪魔使い4									
	左	ヘアリージャック									
	右	ヘアリージャック									

あとから配置されるチーム

No	配置	名前	No	配置	名前	No	配置	名前	No	配置	名前

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
ガルム	妖獣	110	22	ー	耐	弱	ー	弱	耐	妖気迅雷	アギ	見覚えの成長／反撃／騎士の精神
キキーモラ	鬼女	75	62	ー	ー	ー	ー	弱	無	献身	ディア／ザン	一分の魔脈
外道悪魔使い1	人間	90	28	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	ー	英霊の加護
外道悪魔使い2	人間	96	30	ー	ー	ー	ー	ー	ー	S疾風の秘法	ー	英霊の加護
外道悪魔使い3	人間	138	16	ー	ー	ー	ー	ー	ー	S軽業の秘法	怒りの一撃	一分の活泉
外道悪魔使い4	人間	133	17	ー	ー	ー	ー	ー	ー	S的中の秘法	怒りの一撃	ー
ジャンバヴァン	幻魔	136	12	ー	ー	弱	弱	耐	ー	夢幻の具足	アギ	騎士の精神／同族の心得・攻

名前	種族	HP	MP							先制発動スキル	コマンドスキル	自動効果
トウビョウ	邪龍	132	42	ー	ー	弱	耐	ー	弱	邪念の波動	ジオ／怒りの一撃	一分の活泉／反撃
ヘアリージャック	魔獣	84	30	耐	ー	耐	弱	ー	ー	獣の跳躍	怒りの一撃	毒追加
ヘケト1	神獣	90	34	ー	弱	無	耐	ー	弱	瞬転の舞	ブフ／アムリタ	騎士の精神
ヘケト2	神獣	96	36	ー	弱	無	耐	ー	弱	瞬転の舞	ブフ／ディア／アムリタ	騎士の精神

障害物を無視できるスキルで味方を合流させる

このマップでの味方の出撃場所は横並びだが、中央の部分が障害物で仕切られており、障害物を無視して移動できる「夢幻の具足」か「飛翔」を持つ仲魔を用意しておかないと不利な状況になってしまう。序盤から味方同士の連係が取りやすくなるように、手前側の出撃場所に2チームを配置し、奥側に配置するチームには「夢幻の具足」か「飛翔」を使える仲魔を編入しておこう。奥側のチームが手前側に合流すれば「夢幻の具足」と「飛翔」は必要なくなるので、その仲魔を帰還させてより戦力になる仲魔を召喚してもOKだ。



目立たないものの、白いガードレールが障害物になっている。味方をこのように出撃させるのがベスト。

クラックする敵を間違えないように戦う

このバトルで出現する敵は比較的弱く、しっかりとフリーバトルで味方を鍛えつつ悪魔合体を行なっていれば苦戦することはない。注目したいのは「S的中の秘法」「S軽業の秘法」「見覚えの成長」など敵からクラックできるスキルで、とくに物理攻撃が必ず当たるようになる「S的中の秘法」は、命中率の低い「怒りの一撃」や「捨身の一撃」などの攻撃スキルを組み合わせることで真価を発揮する。バトルを始めるまえに必ずスキルクラックを設定しておき、クラックする対象を間違えないように敵チームを殲滅すること。



クラックを設定すると、そのスキルに味方の名前が表示される。誰で倒せばいいのかは、この画面で確認しよう。

EVENT BATTLE

2ND DAY

［必戦2-14］

赤坂
（赤坂トンネル）

クリア報酬
◇EXP:160　◇マッカ:115

発生時間
12:00 ～ 13:30



［赤坂トンネル］

勝利条件
・全ての悪魔の撃破※1
・すべてのCOMPを破壊し、全ての悪魔を撃破※2

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件

※1 戦闘まえの選択肢で「悪魔を全滅させる」を選んだ場合　※2 戦闘まえの選択肢で「COMPを奪って壊そう」を選んだ場合

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	ガギソン
	左	ガルム
	右	ガルム

No	配置	名前
2	L	ビルヴィス
	左	ジャンバヴァン
	右	ジャンバヴァン

No	配置	名前
3	L	ガギソン
	左	ガルム
	右	ガルム

No	配置	名前
4	L	ガギソン
	左	ガルム
	右	ガルム

あとから配置されるチーム

No	配置	名前
A	L	ビルヴィス
	左	ヘアリージャック
	右	ヘアリージャック

No	配置	名前
B	L	ビルヴィス
	左	ジャンバヴァン
	右	ジャンバヴァン

No	配置	名前
C	L	ビルヴィス
	左	ヘアリージャック
	右	ヘアリージャック

No	配置	名前
D	L	ビルヴィス
	左	ヘアリージャック
	右	ヘアリージャック

◇チーム配置の補足

一定間隔ごとに、チームA～Dの順に増援が出現。出現場所はチーム1～3のうち、その時点で撃破されていないチームの近くになる

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
ガギソン	堕天使	125	40	ー	ー	ー	ー	弱	ー	いけにえの盟約	ジオ／雷の乱舞	一分の活泉／同族の心得・防
ガルム	妖獣	110	22	ー	耐	弱	ー	弱	耐	妖気迅雷	アギ	見覚えの成長／反撃／騎士の精神
ジャンバヴァン	幻魔	136	12	ー	ー	弱	弱	耐	ー	夢幻の具足	アギ	騎士の精神／同族の心得・攻
ビルヴィス	闘鬼	112	6	ー	耐	耐	弱	無	ー	凶化	ー	英霊の加護／同族の心得・防
ヘアリージャック	魔獣	84	30	耐	ー	耐	弱	ー	ー	獣の跳躍	怒りの一撃	毒追加

移動用と攻撃用のスキルを持つ仲魔を用意

バトルが行なわれる赤坂トンネルには多数の障害物が設置されているため、障害物を無視して移動できる「夢幻の具足」や「飛翔」、味方チームの位置を入れ替える「瞬転の舞」を持つ仲魔がいると便利だ。「夢幻の具足」ならトラロックもしくはジャンバヴァン、「飛翔」ならモー・ショボー、「瞬転の舞」ならヘケトといったように、これらの仲魔をそれぞれの味方チームに1体ずつ編入しておこう。また、出現する敵の防御相性を見れば分かるとおり、電撃および衝撃属性の攻撃スキルがあると効率よく敵を殲滅できる。「ザン」や「ジオ」でもかまわないが、できれば「嵐の乱舞」を持つサラスヴァティ、「雷の乱舞」を持つガギソンやリリムなどの仲魔をチームに加えておこう。



ガギソンやリリムはデビオクですぐに入手できる。「雷の乱舞」を持つリリムを購入するのがオススメだ。

味方全員でガギソンのチームを狙う

バトルが開始される直前には「悪魔を全滅させる」と「COMPを奪って壊そう」の選択肢が表示され、選んだ選択肢によって勝利条件が変化する。しかし、どちらの勝利条件になったとしても敵を全滅させることに変わりはなく、どちらの選択肢を選んでも問題ない。

最初から配置されている敵は、ガギソンがリーダーの3チームと、ビルヴィスがリーダーである1チームの計4チーム。このように敵の数は比較的少ないものの、ガギソンのチームはその場から動かずに新たな敵チームを召喚してくるため、早めに接近して倒してしまいたい。「嵐の乱舞」と「雷の乱舞」で敵の弱点を突けるようなら個別にガギソンを狙ってもかまわないが、味方全員がまとまって移動したほうが安全だ。この場合は「夢幻の具足」や「飛翔」などのスキルを活用しつつ、4→3→1の順にガギソンのチームを殲滅しよう。



「瞬転の舞」で障害物を越えるときは、別の味方を先行させたあと、そのチームの位置と入れ替えればいい。

EVENT BATTLE

2ND DAY

［必戦2−17］

池袋
（衛国寺）

クリア報酬
◇EXP:220　◇マッカ:125

発生時間
14:30～17:00



［衛国寺］

勝利条件	敗北条件	出撃条件
・全ての悪魔の撃破	・主人公たちの全滅	

初期配置のチーム

No	配置	名前	No	配置	名前	No	配置	名前	No	配置	名前
1	L	ジャックフロスト	2	L	ジャックフロスト	3	L	リリム	4	L	リリム
	左	マカラ1		左	マカラ1		左	ジャンバヴァン1		左	ジャンバヴァン2
	右	マカラ1		右	マカラ2		右	ジャンバヴァン2		右	ジャンバヴァン1
5	L	ジャックフロスト	6	L	トウビョウ	7	L	カイドー	8	L	ホンダ
	左	ジャックフロスト		左	ガルム		左	ゴズキ		左	リリム
	右	サラスヴァティ		右	ガルム		右	トラロック		右	トウビョウ

あとから配置されるチーム

No	配置	名前	No	配置	名前	No	配置	名前	No	配置	名前
A	L	ガギソン	B	L	ガギソン	C	L	ガギソン	D	L	ガギソン
	左	ガルム		左	キキーモラ		左	ガルム		左	ガルム
	右	ヘアリージャック		右	キキーモラ		右	ガルム		右	ガルム

◇チーム配置の補足

一定間隔の経過および敵チームの撃破数に応じて、チームA～Dの中からいずれか1チームが出現

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							スキル種別	スキル	コマンドスキル	自動効果
カイドー	人間	246	36	－	－	－	－	－	－	先制発動スキル	S的中の秘法	絶妙打／怒りの一撃	一分の活泉／反撃／毒追加
ガギソン	堕天使	125	40	－	－	－	－	弱	－	種族特有スキル	いけにえの盟約	ジオ／雷の乱舞	一分の活泉／同族の心得・防
ガルム	妖獣	123	25	－	耐	弱	－	弱	耐	種族特有スキル	妖気迅雷	アギ	見覚えの成長／反撃／騎士の精神
キキーモラ	鬼女	75	62	－	－	－	－	弱	無	種族特有スキル	献身	ディア／ザン	一分の魔脈
ゴズキ	闘鬼	182	20	－	反	弱	－	耐	弱	種族特有スキル	凶化	暴れまくり／火事場撃	同族の心得・攻
サラスヴァティ	女神	90	76	－	弱	－	－	耐	無	種族特有スキル	女神の慈愛	ディア／嵐の乱舞	耐衝撃
ジャックフロスト	妖精	132	52	－	弱	吸	－	－	－	種族特有スキル	おまじない	ブフ／氷の乱舞	一分の魔脈／同族の心得・防
ジャンバヴァン1	幻魔	136	12	－	－	弱	弱	耐	－	種族特有スキル	夢幻の具足	アギ	騎士の精神／同族の心得・攻
ジャンバヴァン2	幻魔	152	13	－	－	弱	弱	耐	－	種族特有スキル	夢幻の具足	アギ	騎士の精神／同族の心得・攻
トウビョウ	邪龍	138	44	－	－	弱	耐	－	弱	種族特有スキル	邪念の波動	ジオ／怒りの一撃	一分の活泉／反撃
トラロック	幻魔	138	70	－	耐	弱	－	－	耐	種族特有スキル	夢幻の具足	炎の乱舞	英霊の加護
ヘアリージャック	魔獣	84	30	耐	－	耐	弱	－	－	種族特有スキル	獣の跳躍	怒りの一撃	毒追加
ホンダ	人間	168	55	－	－	－	－	－	－	先制発動スキル	S烈攻の秘法	ディア／炎の乱舞／氷の乱舞	一分の魔脈／封魔追加
マカラ1	龍王	146	44	－	－	－	反	弱	耐	種族特有スキル	龍胴絞め	覚悟の挑発／ディア／ジオ	－
マカラ2	龍王	146	44	－	－	－	反	弱	耐	種族特有スキル	龍胴絞め	ジオ	耐魔力
リリム	鬼女	116	62	－	－	弱	無	－	－	種族特有スキル	献身	クロスレイ／ジオ	同族の心得・防

回復を得意とする仲魔を出撃させよう

　このバトルではカイドーとホンダが味方として戦ってくれるものの、最初から6チームもの敵が出現するうえ、増援として新たに出現する敵も多い。長期戦に耐えられるように、「おまじない」「女神の慈愛」「献身」「天使の血杯」といったスキルを持つ、HPやMPを回復できる仲魔を中心にチームを編成すること。

　敵と戦うときは、基本どおり敵の弱点を突いてダメージを与えればいい。ただし、思わぬ場所から敵の増援が出現した場合に備えて、「女神の慈愛」や「献身」などで受けたダメージは早めに回復しよう。また、適度に「天使の血杯」を使ってMPを回復し、攻撃と回復スキルに必要なMPをキープしておこう。



「天使の血杯」を使うとHPを消費してしまうが、すぐに「女神の慈愛」や「献身」でフォローすれば問題ない。

EVENT BATTLE

2ND DAY

［必戦2－25］

芝公園（東京タワー下）

クリア報酬
◇EXP：260　◇マッカ：150

発生時間
16:30 ～ 17:30



勝利条件	敗北条件	出撃条件
・全ての悪魔の撃破	・悪魔に逃げられる	
	・民間人の死亡	
	・主人公たちの全滅	

初期配置のチーム

No	配置	名前	No	配置	名前	No	配置	名前	No	配置	名前
1	L	リリム	2	L	ジャックフロスト	3	L	ガギソン	4	L	ジャックフロスト
	左	トラロック		左	ジャックフロスト		左	ガルム		左	ジャックフロスト
	右	リリム		右	ジャックフロスト		右	ガルム		右	マカラ
5	L	トウビョウ	6	L	会社員2	7	L	女性社員	8	L	会社員1
	左	ゴズキ		左	会社員2		左	会社員1		左	会社員1
	右	ゴズキ		右	女性社員		右	女性社員		右	女性社員

あとから配置されるチーム

No	配置	名前	No	配置	名前	No	配置	名前	No	配置	名前

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							スキル種別	スキル	コマンドスキル	自動効果
会社員1	人間	108	36	―	―	―	―	―	―	種族特有スキル	―	―	―
会社員2	人間	108	36	―	―	―	―	―	―	種族特有スキル	―	―	―
ガギソン	堕天使	125	40	―	―	―	―	弱	―	種族特有スキル	いけにえの盟約	ジオ／雷の乱舞	一分の活泉／同族の心得・防
ガルム	妖獣	110	22	―	耐	弱	―	弱	耐	種族特有スキル	妖気迅雷	アギ	見覚えの成長／反撃／騎士の精神
ゴズキ	闘鬼	182	20	―	反	弱	―	耐	弱	種族特有スキル	凶化	暴れまくり／火事場撃	同族の心得・攻
ジャックフロスト	妖精	132	52	―	弱	吸	―	―	―	先制発動スキル	おまじない	ブフ／氷の乱舞	一分の魔脈／同族の心得・防
女性社員	人間	108	36	―	―	―	―	―	―	種族特有スキル	―	―	―
トウビョウ	邪龍	138	44	―	―	弱	耐	―	弱	種族特有スキル	邪念の波動	ジオ／怒りの一撃	一分の活泉／反撃
トラロック	幻魔	138	70	―	耐	弱	―	―	耐	種族特有スキル	夢幻の具足	炎の乱舞	英霊の加護
マカラ	龍王	146	44	―	―	―	反	弱	耐	種族特有スキル	龍胴絞め	覚悟の挑発／ディア／ジオ	―
リリム	鬼女	116	62	―	―	弱	無	―	―	先制発動スキル	献身	クロスレイ／ジオ	同族の心得・防

役割分担を見据えたチーム編成が重要

このバトルでは、民間人を守りつつ、敵が脱出ポイントに到達するのを防がないと敗北になってしまう。このため2チームを民間人の救出に向かわせ、残りの1チームに敵の脱出を阻止する役割を担わせよう。救出に向かうチームは、7マス移動できる「妖気迅雷」に加えて、「女神の慈愛」や「おまじない」などの回復スキルを持つ仲魔で編成すること。敵の脱出を阻止するチームには、回復スキルと敵の移動を制限する「呪縛」か「龍胴絞め」を持つ仲魔を加入させるといい。



脱出ポイントは、味方の出撃場所と同じ位置にある。バトルを開始するまえに、きちんと確認しておこう。

狙われやすい民間人を優先的に救出しよう

最初は民間人を救出するべく、「妖気迅雷」を使って2チームの味方を先行させる。3チームいる民間人のうち敵に狙われやすいのは6と7なので、これらの民間人を目標にふたつのチームを向かわせること。味方チームが民間人付近まで到着したら、「女神の慈愛」や「おまじない」などのスキルで民間人を回復したあと、周囲の敵への攻撃を開始しよう。敵の脱出を阻止するチームは味方の出撃場所付近で待機し、救出チームが討ち漏らした敵を迎撃することに専念する。もし、敵が脱出ポイントまで近寄ってきた場合は、「呪縛」や「龍胴絞め」の効果で足止めしつつ殲滅すればいい。



こちらから攻撃すると、行動順番が遅くなってしまう。民間人に近寄るまでは、途中にいる敵は無視すること。

EVENT BATTLE

2ND DAY

［必戦2－26］

池袋
（東洋アンズ前）

クリア報酬

◇EXP:280　◇マッカ:170

発生時間

17:30 ～ 18:30



勝利条件	敗北条件	出撃条件
・全ての悪魔の撃破	・ケイスケ、ミドリの死亡 ・主人公たちの死亡	・アツロウの出撃

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	ジャックフロスト2
	左	ジャックフロスト1
	右	ジャックフロスト1
2	L	リリム
	左	トラロック1
	右	トラロック1
3	L	トウビョウ2
	左	ゴズキ
	右	ゴズキ
4	L	トウビョウ2
	左	ガルム
	右	ガルム
5	L	リリム
	左	ガギソン
	右	ガギソン
6	L	トウビョウ2
	左	トラロック2
	右	トラロック2
7	L	ケイスケ
	左	ジャックフロスト1
	右	ジャックランタン
8	L	ミドリ
	左	ー
	右	ー

あとから配置されるチーム

No	配置	名前
A	R	トウビョウ1
	左	マカラ
	右	マカラ

◇チーム配置の補足

初期配置の敵を3チームを撃破するとチームAが出現

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	自動効果	コマンドスキル
ガギソン	堕天使	151	48	ー	ー	ー	ー	弱	ー	いけにえの盟約	一分の活泉／反撃／同族の心得・防	ジオ／雷の乱舞
ガルム	妖獣	123	25	ー	耐	弱	ー	弱	耐	妖気迅雷	見覚えの成長／反撃／騎士の精神	アギ
ケイスケ	人間	129	64	ー	耐	ー	耐	ー	ー	（先制発動スキル）S軽業の秘法	一分の魔脈／耐火炎／耐電撃	氷の乱舞／ブフ／ディア
ゴズキ	闘鬼	182	20	ー	反	弱	ー	耐	弱	凶化	同族の心得・攻	暴れまくり／火事場撃
ジャックフロスト1	妖精	132	52	ー	弱	吸	ー	ー	ー	おまじない	一分の魔脈／同族の心得・防	ブフ／氷の乱舞
ジャックフロスト2	妖精	156	61	ー	弱	吸	ー	ー	耐	おまじない	一分の魔脈／耐魔力／同族の心得・防	ブフ／氷の乱舞
ジャックランタン	妖精	125	89	ー	吸	弱	ー	ー	ー	おまじない	一分の魔脈	炎の乱舞／アギ
トウビョウ1	邪龍	138	44	ー	ー	弱	耐	ー	弱	邪念の波動	一分の活泉／反撃	ジオ／怒りの一撃
トウビョウ2	邪龍	158	50	ー	ー	弱	耐	ー	弱	邪念の波動	一分の活泉／封魔追加／反撃	ジオ／怒りの一撃
トラロック1	幻魔	138	70	ー	耐	弱	ー	ー	耐	夢幻の具足	ー	炎の乱舞／アギ
トラロック2	幻魔	138	70	ー	耐	弱	ー	ー	耐	夢幻の具足	英霊の加護	炎の乱舞
マカラ	龍王	146	44	ー	ー	ー	反	弱	耐	龍胴絞め	耐魔力	ディア／ジオ
ミドリ	人間	126	62	ー	ー	ー	ー	ー	ー	（先制発動スキル）ー	ー	ー
リリム	鬼女	132	77	ー	ー	弱	無	ー	ー	献身	一分の魔脈／耐電撃／同族の心得・防	クロスレイ／雷の乱舞／ジオ

ケイスケたちを救出するチーム編成

ほかのイベントバトルと同じく敵を全滅させるのが目的だが、今回は友軍として登場するミドリとケイスケを守りながら戦う必要がある。ふたりを守るために、「妖気迅雷」に加えて「女神の慈愛」や「おまじない」などの回復スキルを持つチームを編成しておくこと。また、このバトルに出現する敵の大半は氷結属性の攻撃に弱い。各味方チームに、「ブフ」や「氷の乱舞」など氷結属性の攻撃スキルを持つ仲魔を編入しておこう。



このバトルでは、とくに回復スキルが重要となる。女神、妖精、鬼女族がいるなら、できるだけ出撃させよう。

ミドリとケイスケを守りながら敵を殲滅

バトルが始まったら、味方全員をケイスケとミドリのいる方向に移動させよう。このとき途中にいる敵を攻撃してもかまわないが、「妖気迅雷」を使えるチームだけはミドリたちを守るために先行させたほうがいい。あとは「女神の慈愛」や「おまじない」などでミドリたちを回復しつつ、近寄ってくる敵を撃破すること。なお、ミドリは脱出ポイントに向けて移動し、彼女がそこに到達すれば無事脱出したことになる。ミドリの逃げ道を塞がないように、味方の位置に注意しよう。



脱出ポイントは建物の入口付近にある。ミドリは最短距離を進むので、このように逃げ道を作ってあげよう。

2ND DAY

フリーバトル解説

自由行動が始まったらすぐにフリーバトルを行なおう

2ND DAYの自由行動が始まったら、9:00から九段下で発生する[自戦2―B]でガギソン、トウビョウ、リリムを倒し、デビオクの出品リストを充実させよう。この3体は戦力としても、合体の素材としても重宝するはずだ。またトウビョウは遠距離攻撃が可能な最初の悪魔なので、何度か戦って対処法を学んでおくといい。



射程の長い敵と対する場合は事前にXボタンで相手の射程を調べ、射程範囲外から一気に近づいて攻撃しよう。

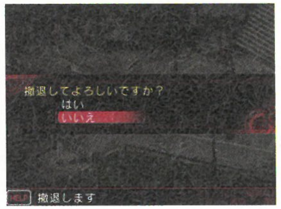
メモリーディスクを利用して味方の戦力アップ

13:30から水道橋で発生する[自戦2―C]を初めとして、特定のバトルではメモリーディスク(→P46)が出現するようになる。メモリーディスクは特定のバトルを選んだ際に50%の確率で何度でも配置されるので、"メモリーディスクからデータを取得してすぐ撤退→再び同じバトルを選ぶ"という流れをくり返せば、好きなだけデータを入手することが可能だ。

メモリーディスクからのデータ取得を効率よく行なうには、地形を無視できる霊鳥と幻魔、移動力を増やす妖獣、味方同士の位置を入れ替える神獣の種族特有スキルが役に立つ。あらかじめこれらの種族を組み合わせてチームを編成しておけば、バトル開始直後にメモリーディスクからデータを取得し、戦うことなく撤退できる。



メモリーディスクが配置される位置は2カ所から選ばれる。各フリーバトルの詳細マップで確認しよう。



データを取得したら待機せずにメニューを呼び出し、すぐに撤退すれば敵と戦わずにデータだけを得られる。

2ND DAY フリーバトルタイムチャート

	9:00	9:30	10:00	10:30	11:00	11:30	12:00	12:30	13:00	13:30	14:00	14:30	15:00	15:30	16:00	16:30	17:00	17:30	18:00	18:30
新宿																[自戦2―E]チネシティ広場のフリーバトル〈2〉				
水道橋	[自戦2―A]ドーム球場前のフリーバトル〈2〉																			
										[自戦2―C]ドーム球場前のフリーバトル〈3〉(強敵)										
九段下	[自戦2―B]武芸館前のフリーバトル(強敵)																			
青山										[自戦2―D]青山霊園のフリーバトル〈1〉										

FREE BATTLE

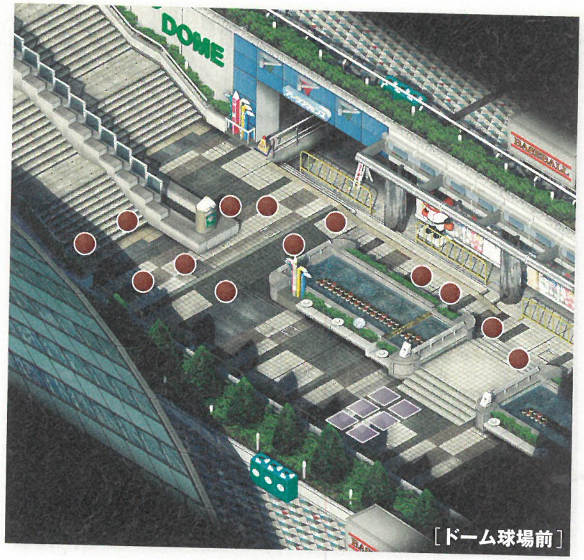
2ND DAY

[自戦2―A]

水道橋
ドーム球場前

クリア報酬
マッカ:65

発生時間
9:00～13:00



[ドーム球場前]

勝利条件	敗北条件	出撃条件
・全ての悪魔の撃破	・主人公たちの全滅	

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
オグン1	邪鬼	104	11	―	耐	弱	―	―	無	呪縛	怒りの一撃	騎士の精神
オグン2	邪鬼	123	12	―	耐	弱	―	―	無	呪縛	怒りの一撃	騎士の精神／一分の活泉
ガギソン	堕天使	125	40	―	―	―	―	弱	―	いけにえの盟約	ジオ／雷の乱舞	一分の活泉／同族の心得・防
カブソ	魔獣	33	21	―	耐	―	弱	―	耐	獣の跳躍	アギ	―
ジャンバヴァン1	幻魔	136	12	―	―	弱	弱	耐	―	夢幻の具足	アギ	騎士の精神／同族の心得・攻
ジャンバヴァン2	幻魔	152	13	―	―	弱	弱	耐	―	夢幻の具足	アギ	騎士の精神／同族の心得・攻
ビルヴィス1	闘鬼	112	6	―	耐	耐	弱	無	―	凶化	―	英霊の加護／同族の心得・防
ビルヴィス2	闘鬼	126	7	―	耐	耐	弱	無	―	凶化	―	英霊の加護／同族の心得・防
ワイラ1	妖獣	78	35	―	弱	―	―	―	無	妖気迅雷	ザン	―
ワイラ2	妖獣	84	40	―	弱	―	―	―	無	妖気迅雷	ザン	英霊の加護
モー・ショボー	霊鳥	72	27	―	―	―	吸	弱	耐	飛翔	ブフ／ディア／アムリタ	―

FREE BATTLE

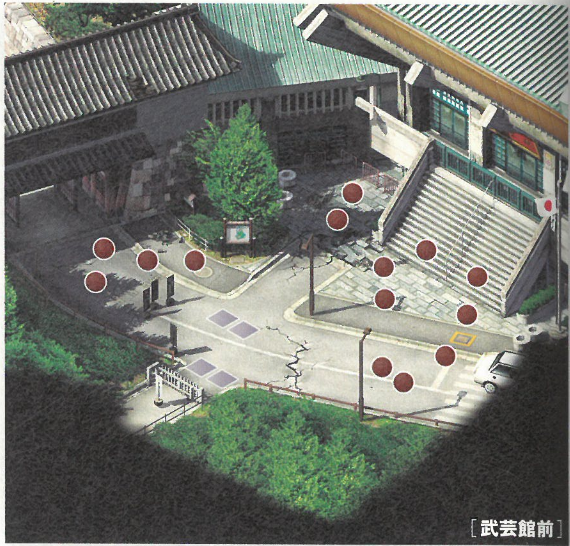
2ND DAY

［自戦2—B］

九段下
（武芸館前）

クリア報酬
◇マッカ:66

発生時間
9:00 ～ 13:00



勝利条件
・全ての悪魔の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
ガギソン	堕天使	125	40	ー	ー	ー	ー	弱	ー	いけにえの盟約	ジオ／雷の乱舞	一分の活泉／同族の心得・防
キキーモラ	鬼女	75	62	ー	ー	ー	ー	弱	無	献身	ディア／ザン	一分の魔脈
ジャンバヴァン1	幻魔	136	12	ー	ー	弱	弱	耐	ー	夢幻の具足	アギ	騎士の精神／同族の心得・攻
ジャンバヴァン2	幻魔	152	13	ー	ー	弱	弱	耐	ー	夢幻の具足	アギ	騎士の精神／同族の心得・攻
トウビョウ	邪龍	138	44	ー	ー	弱	耐	ー	弱	邪念の波動	ジオ／怒りの一撃	一分の活泉／反撃
モー・ショボー	霊鳥	72	27	ー	ー	ー	吸	弱	耐	飛翔	ブフ／ディア／アムリタ	ー
リリム	鬼女	116	62	ー	ー	弱	無	ー	ー	献身	クロスレイ／ジオ	同族の心得・防
ワイラ	妖獣	84	40	ー	弱	ー	ー	ー	無	妖気迅雷	ザン	英霊の加護

FREE BATTLE

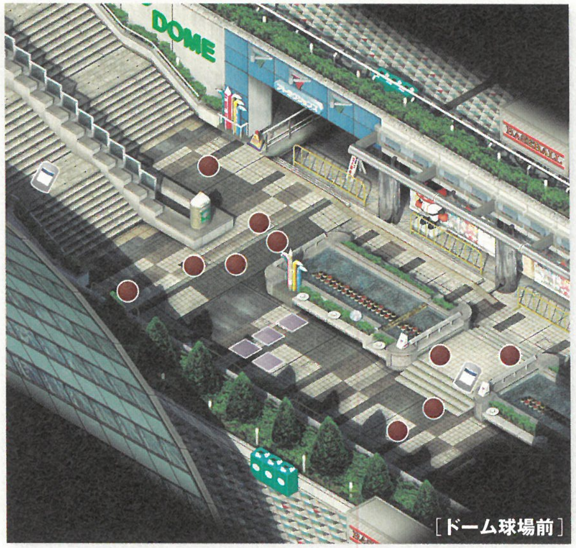
2ND DAY

［自戦2—C］

水道橋
（ドーム球場前）

クリア報酬
◇マッカ:80

発生時間
13:30 ～ 16:00



勝利条件
・全ての悪魔の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
ガギソン	堕天使	125	40	ー	ー	ー	ー	弱	ー	いけにえの盟約	ジオ／雷の乱舞	一分の活泉／同族の心得・防
ゴズキ	闘鬼	182	20	ー	反	弱	ー	耐	弱	凶化	暴れまくり／火事場撃	同族の心得・攻
ジャンバヴァン	幻魔	152	13	ー	ー	弱	弱	耐	ー	夢幻の具足	アギ	騎士の精神／同族の心得・攻
スパルナ	霊鳥	130	81	耐	ー	ー	弱	耐	弱	飛翔	嵐の乱舞／パララレイ／ザン	ー
トウビョウ	邪龍	138	44	ー	ー	弱	耐	ー	弱	邪念の波動	ジオ／怒りの一撃	一分の活泉／反撃
マカラ	龍王	146	44	ー	ー	ー	反	弱	耐	龍胴絞め	覚悟の挑発／ディア／ジオ	ー
リリム1	鬼女	116	62	ー	ー	弱	無	ー	ー	献身	クロスレイ／ジオ	同族の心得・防
リリム2	鬼女	132	77	ー	ー	弱	無	ー	ー	献身	クロスレイ／雷の乱舞／ジオ	一分の魔脈／耐電撃／同族の心得・防

◇メモリーディスクからダウンロード可能なデータ

ブフ、ザン、アムリタ、怒りの一撃、封魔追加、毒追加、一分の活泉、一分の魔脈、英霊の加護、反撃、耐氷結、125マッカ

FREE BATTLE

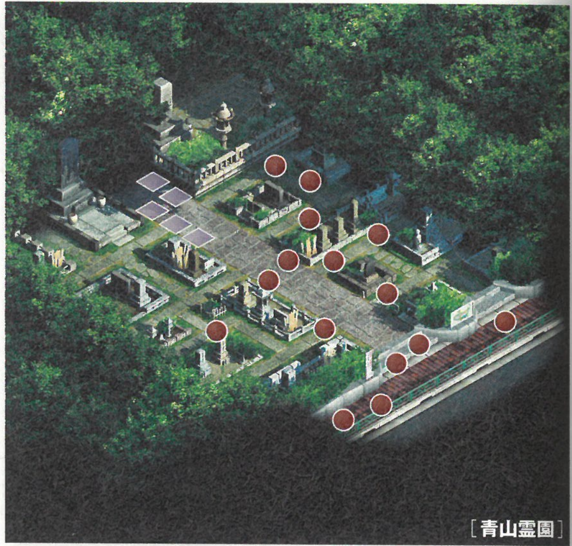
2ND DAY

［自戦2−D］

青山
（青山霊園）

クリア報酬
マッカ:75

発生時間
13:30～16:00



［青山霊園］

勝利条件
・全ての悪魔の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
ガギソン	堕天使	125	40	ー	ー	ー	ー	弱	ー	いけにえの盟約	ジオ／雷の乱舞	一分の活泉／同族の心得・防
ジャンバヴァン	幻魔	136	12	ー	ー	弱	弱	耐	ー	夢幻の具足	アギ	騎士の精神／同族の心得・攻
スパルナ	霊鳥	130	81	耐	ー	ー	弱	耐	弱	飛翔	嵐の乱舞／パララレイ／ザン	ー
トウビョウ1	邪龍	138	44	ー	ー	弱	耐	ー	弱	邪念の波動	ジオ／怒りの一撃	一分の活泉／反撃
トウビョウ2	邪龍	158	50	ー	ー	弱	耐	ー	弱	邪念の波動	ジオ／怒りの一撃	一分の活泉／封魔追加／反撃
トラロック	幻魔	138	70	ー	耐	弱	ー	ー	耐	夢幻の具足	炎の乱舞	英霊の加護
ビルヴィス1	闘鬼	112	6	ー	耐	耐	弱	無	ー	凶化	ー	英霊の加護／同族の心得・防
ビルヴィス2	闘鬼	126	7	ー	耐	耐	弱	無	ー	凶化	ー	英霊の加護／同族の心得・防
リリム	鬼女	116	62	ー	ー	弱	無	ー	ー	献身	クロスレイ／ジオ	同族の心得・防

FREE BATTLE

2ND DAY

［自戦2−E］

新宿
（チネシティ広場）

クリア報酬
マッカ:90

発生時間
16:30～18:30



［チネシティ広場］

勝利条件
・全ての悪魔の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
ガルム1	妖獣	110	22	ー	耐	弱	ー	弱	耐	妖気迅雷	アギ	見覚えの成長／反撃／騎士の精神
ガルム2	妖獣	123	25	ー	耐	弱	ー	弱	耐	妖気迅雷	アギ	見覚えの成長／反撃／騎士の精神
キキーモラ	鬼女	75	62	ー	ー	ー	ー	弱	無	献身	ディア／ザン	一分の魔脈
ジャックフロスト	妖精	132	52	ー	弱	吸	ー	ー	ー	おまじない	ブフ／氷の乱舞	一分の魔脈／同族の心得・防
マカラ	龍王	146	44	ー	ー	ー	反	弱	耐	龍胴絞め	覚悟の挑発／ディア／ジオ	ー
リリム1	鬼女	116	62	ー	ー	弱	無	ー	ー	献身	クロスレイ／ジオ	同族の心得・防
リリム2	鬼女	132	77	ー	ー	弱	無	ー	ー	献身	クロスレイ／雷の乱舞／ジオ	一分の魔脈／耐電撃／同族の心得・防

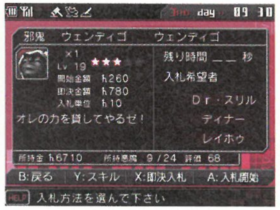
3RD DAY

ベル・デル

新たなラプラスメールによると、不死の王ベル・デルが復活し300人以上の死者が出るという。この脅威から逃れるための調査を開始しようとする3人の前に現われたのは、アツロウの中学時代の同級生ケイスケだった。

POINT 1 新たにケイスケが加入

3RD DAYの朝になると、アツロウの友だちであるケイスケが仲間として加入する。ケイスケは翌日の朝になると仲間から離脱してしまうが、イベントの進め方によっては5TH DAYで再び加入するキャラクターだ。離脱することを考えるとケイスケを無理に育てる必要はないが、リーダーが4人に増えるため、これまでよりも多くの仲魔が必要になってくる。この日の調査を始めるまえにフリーバトルで資金を稼ぎ、デビオクと悪魔合体で仲魔を増やしておこう。



デビオクで即戦力となる悪魔を購入し、ケイスケのチームに編入。そのあと悪魔合体で仲魔の質を高めるといい。

POINT 2 注意するべき4つのイベント

この日のうちに行なっておきたいのは[任戦3−19]と[任意3−21]で、このふたつはジャアクフロストを仲間にするのに必要となる。どちらも3RD DAY中にしか発生しないイベントなので、うっかり見逃さないように注意すること。

好感度の面では[必戦3−07]と[任意3−24]に注意したい。これらのイベントではハルの好感度が低下する選択肢があり、ハルの好感度が下がり過ぎると[任意4−26]でハルを説得できなくなる(→P129)。312ページを参照して、ハルの好感度が下がらない選択肢を選ぼう。



ミドリと会話するジャックフロスト。このジャックフロストが、後々の仲間に加入するジャアクフロストになる。

POINT 3 ベル・デル戦に向けて主人公を鍛えよう

17:30に発生する[必戦3−27]では、強敵ベル・デルと戦うことになる。ベル・デルを倒す手段は主人公専用の「ヤドリギ」のみで、この攻撃は主人公の能力値の合計でダメージが決まる。このため主人公のレベルが低いと満足にダメージを与えられず、最悪の場合ゲームオーバーとなってしまう。ベル・デルと戦うまでのバトルでは、アツロウ、ユズ、ケイスケのチームで敵を弱らせたあとに主人公がとどめを刺す、という戦法で主人公のレベルを上げておこう。



合体で生成できる仲魔は、主人公と同じレベルまで。主人公を鍛えれば、強力な仲魔を増やせて一石二鳥だ。

3RD DAY 発生イベントリスト

番号	タイトル	時間帯	場所とコマンド		備考
[必須3−01]	3RD DAY開始	8:30	渋谷	ー	
[任意2−03]	好 ハルを捜す人〈1〉	9:00～9:30	表参道	表参道	発生期間は2ND～3RD DAY
[任意2−08]	ハルを捜す人〈2〉	9:00～9:30	東京	日比谷公園	[必須2−07]を行なうと発生。発生期間は2ND～3RD DAY
[任意2−18]	浅草での爆発	9:00～18:30	池袋	ホンダ	[必戦3−22]出現中は発生しない。発生期間は2ND～4TH DAY
[任意2−19]	好 吸血鬼事件	9:00～18:30	神田	カイドー	[必戦3−22]出現中は発生しない。発生期間は2ND～4TH DAY
[任意2−20]	トランシーバー	9:00～18:30	秋葉原	ホンダ	[任意2−18]を行なうと発生。[必戦3−22]出現中は発生しない。発生期間は2ND～4TH DAY
[任意2−21]	好 カイドーとマリの関係	9:00～18:30	神田	カイドーとマリ	[任意2−19]を行なうと発生。[必戦3−22]出現中は発生しない。発生期間は2ND～4TH DAY
[任意2−22]	ホンダの正体	9:00～18:30	池袋	ホンダ	[任意2−20]を行なうと発生。[必戦3−22]出現中は発生しない。発生期間は2ND～4TH DAY
[任意2−23]	好 幼なじみ〈カイドー編〉	9:00～18:30	神田	カイドー	[任意2−21]を行なうと発生。[必戦3−22]出現中は発生しない。発生期間は2ND～4TH DAY
[任意2−24]	幼なじみ〈マリ編〉	9:00～18:30	神田	マリ	[任意2−21]を行なうと発生。発生期間は2ND～4TH DAY
[必須3−02]	ショウジと情報交換	9:00～11:30	神田	ショウジ	
[任意3−03]	人間と天使	9:00～18:30	表参道	怪しい男と話す	時間経過なし
[必須3−04]	好 イヅナとの接触	9:30～12:00	赤坂	赤坂トンネル	[必須3−02]を行なうと発生
[任意3−05]	失踪した知人	10:00～18:30	池袋	アツロウ	[必須3−14]出現中は発生しない
[必須3−06]	ベル・デルの情報	10:00～13:00	新宿	ナオヤ	[必須3−04]を行なうと発生
[必戦3−07]	好 野外音楽堂のバトル〈1〉	10:00～12:00	東京	ハル	
[任意3−08]	封鎖の影響	10:00～15:00	表参道	ジン	
[任意3−09]	好 ハルの過去	10:30～18:30	九段下	ハル	[必戦3−07]を行なうと発生。発生期間は3RD～4TH DAY
[任意3−10]	封鎖と余命	10:30～18:30	芝公園	アツロウ	[必須3−04]を行なうと発生。[任意3−05]、[必須3−14]、[任意3−18]、[任意3−20]のいずれかが出現中は発生しない。発生期間は3RD～4TH DAY
[任意3−11]	好 D−VAについて	11:00～18:30	水道橋	ハル	[任意3−09]を行なうと発生。発生期間は3RD～4TH DAY
[必戦3−12]	東洋アンズ前のバトル〈2〉	12:30～13:30	池袋	ミドリ	[必須3−06]を行なうと発生
[任意3−13]	子供の救出	12:30～16:30	渋谷	宮下公園	
[必須3−14]	COMPの解析	13:00～14:00	品川	アツロウ	[必戦3−12]を行なうと発生
[必須3−15]	ヤドリギ探し〈1〉	13:30～17:00	永田町	ヤドリギの情報を探す	[必須3−14]を行なうと発生。時間経過なし
[必須3−16]	ヤドリギ探し〈2〉	13:30～17:00	水道橋	ヤドリギの情報を探す	[必須3−15]を行なうと発生。時間経過なし
[必須3−17]	ヤドリギ探し〈3〉	13:30～17:00	九段下	ヤドリギの情報を探す	[必須3−16]を行なうと発生。時間経過なし
[任意3−18]	託されたCOMP	14:00～18:30	池袋	アツロウ	[任意3−05]を行なうと発生。発生期間は3RD～4TH DAY
[任戦3−19]	ドーム球場前のバトル〈2〉	14:30～16:00	水道橋	ミドリ	
[任意3−20]	PSE法の真実	14:30～18:30	秋葉原	アツロウ	[任意3−18]を行なうと発生。発生期間は3RD～6TH DAY
[任意3−21]	ミドリとジャックフロスト	15:00～18:30	新宿	ミドリ	[任戦3−19]を行なうと発生
[必戦3−22]	宮下公園のバトル〈2〉	15:00～16:00	渋谷	カイドーとホンダ	
[必戦3−23]	武芸館前のバトル〈2〉	15:30～16:30	九段下	武芸館	[必戦3−22]を行なうと発生
[任意3−24]	好 ジンの頼み	15:30～18:30	表参道	ジン	[任意3−11]を行なうと発生。発生期間は3RD～4TH DAY
[任意3−25]	特別隊の調査	15:30～16:00	永田町	イヅナと？？？	[必戦3−23]を行なうと消滅
[必戦3−26]	霞が関のバトル〈1〉	16:30～17:00	永田町	ヤドリギの情報を探す	[必須3−17]と[必戦3−23]を行なうと発生
[必戦3−27]	青山霊園のバトル〈3〉	17:30～18:00	青山	青山霊園	
[必須3−28]	ベルの王	18:00～18:30	新宿	？？？	[必戦3−27]を行なうと発生
[必須3−29]	好 3RD DAY終了	19:00	渋谷	アツロウとユズ	

3RD DAY 必須イベントタイムチャート

8:30 / 9:00 / 9:30 / 10:00 / 10:30 / 11:00 / 11:30 / 12:00 / 12:30 / 13:00 / 13:30 / 14:00 / 14:30 / 15:00 / 15:30 / 16:00 / 16:30 / 17:00 / 17:30 / 18:00 / 18:30 / 19:00 / 19:30

場所	イベント
池袋	[必戦3−12] 東洋アンズ前のバトル〈2〉「ミドリ」
新宿	[必須3−06] ベル・デルの情報「ナオヤ」
新宿	[必須3−28] ベルの王「???」
水道橋	[必須3−16] ヤドリギ探し〈2〉「ヤドリギの情報を探す」
九段下	[必須3−17] ヤドリギ探し〈3〉「ヤドリギの情報を探す」
九段下	[必戦3−23] 武芸館前のバトル〈2〉「武芸館」
神田	[必須3−02] ショウジと情報交換「ショウジ」
東京	[必戦3−07] 好 野外音楽堂のバトル〈1〉「ハル」
青山	[必戦3−27] 青山霊園のバトル〈3〉「青山霊園」
渋谷	[必須3−01] 3RD DAY開始
渋谷	[必須3−29] 好 3RD DAY終了「アツロウとユズ」
渋谷	[必戦3−22] 宮下公園のバトル〈2〉「カイドーとホンダ」
永田町	[必須3−15] ヤドリギ探し〈1〉「ヤドリギの情報を探す」
赤坂	[必須3−04] 好 イズナとの接触「赤坂トンネル」
赤坂	[必戦3−26] 霞が関のバトル〈1〉「ヤドリギの情報を探す」
品川	[必須3−14] COMPの解析「アツロウ」

3RD DAY 任意イベントタイムチャート

8:30 / 9:00 / 9:30 / 10:00 / 10:30 / 11:00 / 11:30 / 12:00 / 12:30 / 13:00 / 13:30 / 14:00 / 14:30 / 15:00 / 15:30 / 16:00 / 16:30 / 17:00 / 17:30 / 18:00 / 18:30 / 19:00 / 19:30

場所	イベント
池袋	[任意2−18] 浅草での爆発「ホンダ」
池袋	[任意2−22] ホンダの正体「ホンダ」
池袋	[任意3−05] 失踪した知人「アツロウ」
池袋	[任意3−18] 託されたCOMP「アツロウ」
新宿	[任意3−21] ミドリとジャックフロスト「ミドリ」
水道橋	[任意3−11] 好 D−VAについて「ハル」
水道橋	[任戦3−19] ドーム球場前のバトル〈2〉「ミドリ」
秋葉原	[任意2−20] トランシーバー「ホンダ」
秋葉原	[任意3−20] PSE法の真実「アツロウ」
九段下	[任意3−09] 好 ハルの過去「ハル」
神田	[任意2−19] 好 吸血鬼事件「カイドー」
神田	[任意2−21] 好 カイドーとマリの関係「カイドーとマリ」
神田	[任意2−23] 好 幼なじみ〈カイドー編〉「カイドー」
神田	[任意2−24] 幼なじみ〈マリ編〉「マリ」
東京	[任意2−08] ハルを捜す人〈2〉「日比谷公園」
表参道	[任意2−03] 好 ハルを捜す人〈1〉「表参道」
表参道	[任意3−03] 人間と天使「怪しい男と話す」
表参道	[任意3−08] 封鎖の影響「ジン」
表参道	[任意3−24] 好 ジンの頼み「ジン」
渋谷	[任意3−13] 子供の救出「宮下公園」
永田町	[任意3−25] 特別隊の調査「イヅナと？？？」
芝公園	[任意3−10] 封鎖と余命「アツロウ」

EVENT BATTLE

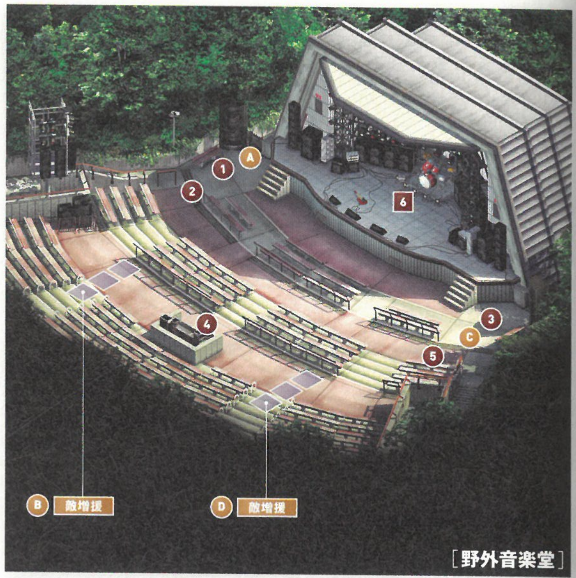
3RD DAY

[必戦3−07]

東京
（野外音楽堂）

クリア報酬
◇EXP:360　◇マッカ:210

発生時間
10:00 ～ 12:00



勝利条件
・全ての悪魔の撃破

敗北条件
・ハルの死亡
・主人公たちの全滅

出撃条件

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	トウビョウ
	左	トウビョウ
	右	トウビョウ
2	L	リリム
	左	スパルナ
	右	スパルナ
3	L	ジャックランタン
	左	トウビョウ
4	L	ウェンディゴ
	左	ウェンディゴ
	右	マカラ
5	L	ウェンディゴ
	左	トウビョウ
	右	ウェンディゴ
6	L	ハル
	左	−
	右	−

あとから配置されるチーム

No	配置	名前
A	L	ウェンディゴ
	左	ウェンディゴ
	右	ウェンディゴ
B	L	リリム
	左	リリム
	右	スパルナ
C	L	トウビョウ
	左	トウビョウ
	右	トウビョウ
D	L	ウェンディゴ
	左	ジャックフロスト
	右	ジャックフロスト

◇チーム配置の補足
敵を2チーム倒すとチームAとBが、敵を4チーム倒すとチームCが、敵を6チーム倒すとチームDが出現

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル / 自動効果
ウェンディゴ	邪鬼	215	48	−	弱	反	−	−	無	呪縛	氷の乱舞／絶妙打 / 耐氷結／一分の活泉
ジャックフロスト	妖精	132	52	−	弱	吸	−	−	−	おまじない	ブフ／氷の乱舞 / 一分の魔脈／同族の心得・防
ジャックランタン	妖精	140	99	−	吸	弱	−	−	−	おまじない	炎の乱舞／アギ / 一分の魔脈
スパルナ	霊鳥	130	81	耐	−	−	弱	耐	弱	飛翔	嵐の乱舞／パラライ／ザン / −
トウビョウ	邪龍	138	44	−	−	弱	耐	−	弱	邪念の波動	ジオ／怒りの一撃 / 一分の活泉／反撃
ハル	人間	145	90	−	−	−	−	−	−	−（先制発動スキル）	− / −
マカラ	龍王	146	44	−	−	−	反	弱	耐	龍胴絞め	覚悟の挑発／ディア／ジオ / −
リリム	鬼女	116	62	−	−	弱	無	−	−	献身	クロスレイ／ジオ / 同族の心得・防

ハルを救出するためのチーム編成

1ST DAYで行なった[必戦1−19]と同じく、今回もハルを守りながら敵を全滅させる必要がある。ハルは味方の出撃場所から遠い位置にいるうえ、野外音楽堂の客席やステージが障害物となっており、仲魔の種族特有スキルで移動力を補わないと勝利するのは難しい。障害物を無視して移動できる「飛翔」もしくは「夢幻の具足」を持つ仲魔と、7マス移動できる「妖気迅雷」を使える仲魔を同一チームに編入したハル救出用のチームを、ひとつ用意しておこう。また、ハルのHPを回復できるように「おまじない」や「献身」といったスキルを持つ仲魔も必要となるが、こちらは控えに待機させておけばいい。残りの3チームは敵の殲滅要員として、「炎の乱舞」や「氷の乱舞」など敵の弱点を突けるスキルを修得した仲魔で編成しよう。



殲滅要員のチームにも「飛翔」か「夢幻の具足」を持つ仲魔を入れておくと、バトルを有利に運べる。

選択肢に注意して敵を殲滅

バトル中に注意したいのは、ハルを攻撃した敵に対して主人公が一番最初に攻撃した際に出現する選択肢だ。3つのうち一番下の選択肢を選ぶとハルの好感度が5も低下してしまい、ハルの好感度が低くなり過ぎると翌日のイベントでハルを説得することができなくなる（→P129）。この選択肢を出現させないように戦うか、選択肢が出現したときは上か中央を選ぶこと。

バトルがスタートしたら、「妖気迅雷」を使って救出用のチームをハルに向けて移動させよう。ハルの居場所まで到着したあとは、どちらか一方の仲魔を帰還させて、「おまじない」や「献身」などを持つ控えの仲魔を召喚する。あとはハルのHPを回復させつつ、接近してくる敵を返り討ちにすればいい。残りの3チームは、近くにいる敵から各個に撃破すること。



これが問題の選択肢。誤ってハルの好感度を低下させてしまった場合は、ほかのイベントで上昇させればいい。

EVENT BATTLE

3RD DAY

[必戦3−12]

池袋
(東洋アンズ前)

クリア報酬
◇EXP:400 ◇マッカ:240

発生時間
12:30〜13:30



[東洋アンズ前]

勝利条件
・全ての悪魔の撃破
・民間人とミドリ、主人公たちの脱出※1

敗北条件
・ミドリの死亡
・民間人の死亡
・主人公たちの全滅

出撃条件

※1 ベル・デルの行動順になると追加

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	ジャックフロスト
	左	ジャックフロスト
	右	ジャックフロスト
2	L	ウェンディゴ
	左	ネコマタ
	右	ネコマタ
3	L	ジャックランタン1
	左	ネコマタ
	右	ネコマタ
4	L	ジャックフロスト
	左	ジャックフロスト
	右	ジャックフロスト
5	L	ウェンディゴ
	左	メズキ
	右	メズキ
6	L	ミドリ
	左	ケットシー1
	右	ケットシー1
7	L	女性社員
	左	会社員
	右	会社員
8	L	会社員
	左	女性社員
	右	女性社員

あとから配置されるチーム

No	配置	名前
A	L	ベル・デル
	左	−
	右	−
B	L	ケットシー2
	左	ヴィゾフニル
	右	ケットシー3
C	L	ジャックランタン2
	左	バジリスク
	右	バジリスク

◇チーム配置の補足

初期配置の敵を全滅させるとチームAが出現。ベル・デルの行動順になるとチームB、Cが出現

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル/先制発動スキル	コマンドスキル	自動効果
ヴィゾフニル	霊鳥	186	66	−	−	−	吸	弱	−	飛翔	マハジオ/吸魔/雷の乱舞	封魔追加
ウェンディゴ	邪鬼	215	48	−	弱	反	−	−	無	呪縛	氷の乱舞/絶妙打	耐氷結/一分の活泉
会社員	人間	140	40	−	−	−	−	−	−	(先制発動スキル) −	−	−
ケットシー1	魔獣	168	62	−	−	−	弱	耐	−	獣の跳躍	マハザン	−
ケットシー2	魔獣	204	74	−	−	−	弱	耐	−	獣の跳躍	マハザン/メディア	衝撃強化/マヒ追加
ケットシー3	魔獣	204	74	−	−	−	弱	耐	−	獣の跳躍	マハザン	−
ジャックフロスト	妖精	132	52	−	弱	吸	−	−	−	おまじない	ブフ/氷の乱舞	一分の魔脈/同族の心得・防
ジャックランタン1	妖精	140	99	−	吸	弱	−	−	−	おまじない	炎の乱舞/マハラギ	一分の魔脈
ジャックランタン2	妖精	170	125	−	吸	弱	−	−	−	おまじない	炎の乱舞/マハラギ	一分の魔脈/火炎強化
女性社員	人間	134	38	−	−	−	−	−	−	(先制発動スキル) −	−	−
ネコマタ	魔獣	148	50	−	−	−	弱	吸	−	獣の跳躍	パララレイ/クロスレイ/捨身の一撃	マヒ追加/見覚えの成長/一分の魔脈
バジリスク	邪龍	197	74	−	−	−	弱	耐	反	邪念の波動	ペトラレイ	耐衝撃/石化追加/聖騎士の精神
ベル・デル※1	ベル神	559	253	無	無	無	無	無	無	不死の者	弱者必滅拳/捨身の一撃/失楽の炎	三分の活泉/三分の魔脈/石化追加
ミドリ	人間	181	99	−	−	耐	−	−	−	(先制発動スキル) S堅盾の秘法	炎の乱舞/マハラギ/メディア	耐氷結/封魔追加/一分の魔脈
メズキ	闘鬼	176	75	−	反	弱	耐	−	弱	凶化	マハジオ	同族の心得・攻/同族の心得・防

※1 初回行動時および一定間隔ごとに「吸血瘴気」を使用する

攻撃を受け付けないベル・デルからの逃げ方

このバトルではミドリと2チームの民間人を守りながら戦うことになり、最初にいる敵を全滅させると、こちらの攻撃を受け付けないベル・デルが登場する。逃走用に「妖気迅雷」を持つ仲魔を4体ほど控えに用意し、回復スキルを持つ仲魔を優先的に出撃させよう。

バトルの最初はミドリと民間人を守りながら敵を倒すのだが、民間人が残っている状態でベル・デルが登場すると危険だ。敵を1チームだけ残しておき、民間人が脱出したのを見届けてから残った敵を殲滅しよう。なお、ベル・デルは攻撃を受け付けないが、味方に一度だけベル・デルを攻撃させること。これでミドリがベル・デルへの攻撃をあきらめて、脱出ポイントへ向かうようになる。このあとは「妖気迅雷」を持つ仲魔を召喚して全員が脱出ポイントから逃げればいいのだが、ミドリが離脱したあとでないと味方は離脱できないことに注意。また、ベル・デルが呼ぶ増援はレベルが高いので、ミドリと味方を回復しながら逃げることに専念しよう。



ベル・デルは、マップ全体を攻撃する「吸血瘴気」を使ってくる。すぐに回復スキルを使って態勢を整えよう。



マップ上にいる味方が全滅すると敗北だ。敵から離れた脱出ポイントにひとりを残し、最後に離脱させよう。

EVENT BATTLE

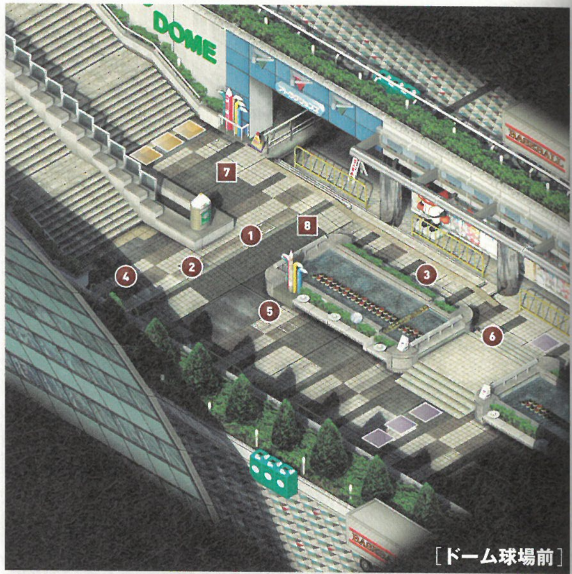
3RD DAY

[任戦3−19]

水道橋
(ドーム球場前)

クリア報酬
◇EXP:200　◇マッカ:0

発生時間
14:30 ~ 16:00



勝利条件	敗北条件	出撃条件
・全ての悪魔の撃破	・ミドリの死亡	
	・民間人の死亡	
	・主人公たちの全滅	

初期配置のチーム

No	配置	名前	No	配置	名前	No	配置	名前	No	配置	名前
1	L	ウェンディゴ	2	L	ジャックランタン	3	L	ジャックランタン	4	L	ウェンディゴ
	左	ウェンディゴ		左	ネコマタ		左	ジャックランタン		左	ウェンディゴ
	右	ウェンディゴ		右	ネコマタ		右	ジャックランタン		右	ウェンディゴ
5	L	トウビョウ	6	L	トウビョウ	7	L	女性社員	8	L	ミドリ
	左	メズキ		左	ゴズキ		左	会社員		左	ケットシー
	右	メズキ		右	ゴズキ		右	会社員		右	ケットシー

あとから配置されるチーム

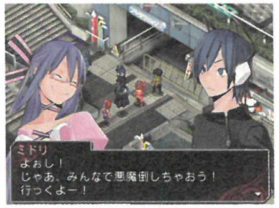
No	配置	名前	No	配置	名前	No	配置	名前	No	配置	名前

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	氷の乱舞／絶妙打
ウェンディゴ	邪鬼	215	48	—	弱	反	—	—	無	呪縛	自動効果	耐氷結／一分の活泉
名前	種族	HP	MP							先制発動スキル	コマンドスキル	—
会社員	人間	138	46	—	—	—	—	—	—	—	自動効果	—
名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	マハザン
ケットシー	魔獣	204	74	—	—	—	弱	耐	—	獣の跳躍	自動効果	—
名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	暴れまくり／火事場撃
ゴズキ	闘鬼	182	20	—	反	弱	—	耐	弱	凶化	自動効果	同族の心得・攻
名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	炎の乱舞／マハラギ
ジャックランタン	妖精	140	99	—	吸	弱	—	—	—	おまじない	自動効果	一分の魔脈
名前	種族	HP	MP							先制発動スキル	コマンドスキル	—
女性社員	人間	138	46	—	—	—	—	—	—	—	自動効果	—
名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	ジオ／怒りの一撃
トウビョウ	邪龍	138	44	—	—	弱	耐	—	弱	邪念の波動	自動効果	一分の活泉／反撃
名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	ディア
ネコマタ	魔獣	148	50	—	—	—	弱	吸	—	獣の跳躍	自動効果	マヒ追加／見覚えの成長／一分の魔脈
名前	種族	HP	MP							先制発動スキル	コマンドスキル	炎の乱舞／マハラギ／メディア
ミドリ	人間	181	99	—	—	耐	—	—	—	S堅盾の秘法	自動効果	耐氷結／封魔追加／一分の魔脈
名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	マハジオ
メズキ	闘鬼	176	75	—	反	弱	耐	—	弱	凶化	自動効果	同族の心得・攻／同族の心得・防

ジャアクフロストの加入に必要なバトル

このバトルは行なう必要のない任意イベントだが、クリアしておかないとカイドー・ナオヤもしくはジンルートに進んだときにジャアクフロストが仲間にならない。アツロウ、アマネ、ユズルートに進むつもりなら無理に行なう必要はないが、経験値稼ぎも兼ねてクリアしておくといいだろう。なお、このバトルをクリアすると発生する[任意3−21]も、ジャアクフロストの加入条件に含まれている。このバトルを終了させたら、こちらのイベントも忘れずに行なっておくこと。



必須イベントと異なり、このイベントバトルは発生時間が過ぎると消滅する。見逃さないように注意しよう。

救助用のチームを先行させよう

ミドリと民間人を守りつつ敵を全滅させるという、これまでに経験してきたものと似たバトルだが、今回は出現する敵が多く、そのほとんどがミドリたちの近くにいることに注意したい。「妖気迅雷」に加えて、「夢幻の具足」か「飛翔」で移動力を強化した救出用のチームを、最低でも2チーム用意しておくこと。

バトルが始まったら、すぐに救出用のチームを先行させよう。残りのチームは途中の敵を殲滅しつつ、ミドリたちへ向けて移動する。あとはミドリと民間人のHPを回復させながら、近くにいる敵を倒してしまえばいい。なお、ミドリたちに近寄ってしまえば移動用の仲魔は必要ないので、攻撃や回復に役立つ仲魔が控えにいるなら入れ替えてもかまわない。



民間人は、マップ上の脱出ポイントへ向けて移動する。追撃を受けないように、味方で守ってあげよう。

EVENT BATTLE

3RD DAY

［必戦3−22］

渋谷
（宮下公園）

クリア報酬
◇EXP:410　◇マッカ:210

発生時間
15:00 ～ 16:00



勝利条件
・全ての悪魔の撃破

敗北条件
・カイドーたちに過半数の悪魔チームを倒される
・主人公たちの全滅

出撃条件

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	ウェンディゴ
	左	ネコマタ1
	右	ネコマタ2
2	L	ジャックランタン
	左	ペンドラゴン
	右	ジャックランタン
3	L	ウェンディゴ
	左	ネコマタ1
	右	ネコマタ2
4	L	ジャックランタン
	左	スパルナ
	右	スパルナ
5	L	ウェンディゴ
	左	メズキ
	右	メズキ
6	L	ジャックランタン
	左	ペンドラゴン
	右	ペンドラゴン
7	L	カイドー
	左	ナラギリ
	右	バジリスク
8	L	ホンダ
	左	シルキー
	右	ケットシー

あとから配置されるチーム

No	配置	名前
A	L	ユキジョロウ
	左	ユキジョロウ
	右	メズキ

◇チーム配置の補足
敵を3チーム撃破するとチームAが出現

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力	種族特有スキル／先制発動スキル	コマンドスキル	自動効果
ウェンディゴ	邪鬼	215	48	−	弱	反	−	−	無	呪縛	氷の乱舞／絶妙打	耐氷結／一分の活泉／氷結強化
カイドー	人間	354	46	−	−	−	−	−	−	先制発動スキル：S烈攻の秘法	絶妙打／弱者必滅拳／捨身の一撃	三分の活泉／猛反撃／マヒ追加
ケットシー	魔獣	204	74	−	−	−	弱	耐	−	獣の跳躍	マハザン／マハラギ	マヒ追加
ジャックランタン	妖精	140	99	−	吸	弱	−	−	−	おまじない	炎の乱舞／マハラギ	一分の魔脈／火炎強化
シルキー	妖精	155	146	−	弱	無	−	−	耐	おまじない	ブフ／メディア／ディア	一分の魔脈
スパルナ	霊鳥	130	81	耐	−	−	弱	耐	弱	飛翔	嵐の乱舞／パララレイ／ザン	−
ナラギリ	鬼神	353	33	耐	−	−	−	−	耐	鬼神双手	マハラギ／吸魔	三分の活泉／聖騎士の精神
ネコマタ1	魔獣	148	50	−	−	−	弱	吸	−	獣の跳躍	パララレイ／クロスレイ／捨身の一撃	マヒ追加／見覚えの成長／一分の魔脈
ネコマタ2	魔獣	148	50	−	−	−	弱	吸	−	獣の跳躍	パララレイ／クロスレイ／なぎ払い	マヒ追加／見覚えの成長／一分の魔脈
バジリスク	邪龍	197	74	−	−	−	弱	耐	反	邪念の波動	ペトラレイ	耐衝撃／石化追加／聖騎士の精神
ペンドラゴン	龍王	196	26	−	弱	−	弱	−	耐	龍胴絞め	炎の乱舞／怒りの一撃	耐魔力／聖騎士の精神
ホンダ	人間	384	152	−	−	−	−	−	−	先制発動スキル：S闘気の装束	メディア／マハラギ／マハブフ	三分の魔脈／封魔追加
メズキ	闘鬼	176	75	−	反	弱	耐	−	弱	凶化	マハジオ	同族の心得・攻／同族の心得・防
ユキジョロウ	鬼女	130	99	−	弱	吸	−	−	−	献身	アムリタ／マハブフ／ブフ	封魔追加

カイドーたちとの勝負

カイドーとホンダに過半数の敵チームを倒されると敗北になってしまう。出現する敵の総数は増援を含めると7チームで、そのうち過半数である4チームの敵を撃破しなければならない。主人公たちが倒しやすいのは出撃場所から近い4と5と、カイドーたちが最初に狙わない6の敵だ。これらに加えて6付近から出現する増援を倒せば4チームの敵を撃破できる。あらかじめ味方の2チームに「妖気迅雷」を持つ仲魔を編入しておこう。



どちらかが敵チームを撃破すると、倒した敵の数が表示される。これで倒した敵チームの数を確認しよう。

味方を二手に分けて効率よく戦う

カイドーとホンダに競り勝つには、効率よく敵を撃破することが重要となる。バトルが始まったら、まず「妖気迅雷」を持つ2チームを6の敵へ向けて移動させること。進むルートは、階段を降りてマップの下を通るルートがオススメだ。残りの2チームは、出撃場所から前進して4と5を狙い、余裕があるなら3の敵も撃破すること。あとは「妖気迅雷」で移動した2チームで6を撃破し、その後出現する増援も殲滅すればいい。



こちらが4チームの敵を倒すと、途中でカイドーたちが離脱する。あとは残った敵を各個に撃破するだけだ。

EVENT BATTLE

3RD DAY

［必戦3－23］

九段下
（武芸館前）

クリア報酬
◇EXP:450　◇マッカ:310

発生時間
15:30 ～ 16:30



勝利条件
・全ての信者？の撃破
・主人公たちの脱出※1
・全ての脱走者の撃破※2

敗北条件
・主人公たちの全滅
・翔門会信者の死亡※3

出撃条件

※1 信者が登場した際の選択肢で「おねがいします」を選ぶと追加　※2 信者が登場すると「全ての信者？の撃破」から変化　※3 信者が登場した際の選択肢で「最後まで手伝うよ」を選ぶと追加

初期配置のチーム

No	配置	名前
❶	L	脱走者2
	左	メズキ
	右	メズキ
❷	L	脱走者2
	左	シーサー
	右	シーサー2
❸	L	脱走者1
	左	シルキー
	右	オーカス
❹	L	脱走者1
	左	ヘイムダル
	右	シルキー
❺	L	脱走者3
	左	ペンドラゴン
	右	ペンドラゴン

あとから配置されるチーム

No	配置	名前
A	L	信者2
	左	ユキジョロウ
	右	ユキジョロウ
B	L	信者1
	左	ジャックランタン
	右	ジャックランタン

◇チーム配置の補足

初期配置の敵を3チーム撃破するとチームA、Bが出現

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
オーカス	邪神	204	50	弱	ー	耐	耐	ー	耐	混沌の波動	絶妙打	ー
シーサー	神獣	162	52	ー	弱	ー	吸	ー	耐	瞬転の舞	捨身の一撃／マハジオ	マヒ追加
シーサー2	神獣	162	52	ー	弱	ー	吸	ー	耐	瞬転の舞	捨身の一撃／マハジオ／なぎ払い	マヒ追加
ジャックランタン	妖精	140	99	ー	吸	弱	ー	ー	ー	おまじない	炎の乱舞／マハラギ	一分の魔脈／火炎強化
シルキー	妖精	155	146	ー	弱	無	ー	ー	耐	おまじない	ブフ／メディア／ディア	一分の魔脈

名前	種族	HP	MP							先制発動スキル	コマンドスキル	自動効果
信者1	人間	174	58	ー	耐	ー	ー	ー	ー	S堅盾の秘法	炎の乱舞／マハラギ／メディア	耐火炎／封魔追加／火炎強化
信者2	人間	198	66	ー	ー	ー	ー	ー	耐	S軽業の秘法	絶妙打／クロスレイ／アムリタ	耐魔力／一分の活泉／一分の魔脈
脱走者1	人間	192	63	ー	ー	耐	ー	ー	ー	S堅盾の秘法	氷の乱舞／パララレイ／メディア	耐氷結／氷結強化／一分の魔脈
脱走者2	人間	217	60	ー	ー	ー	耐	ー	ー	S烈攻の秘法	絶妙打／雷の乱舞／リカーム	電撃強化／耐電撃／一分の活泉
脱走者3	人間	216	70	ー	ー	ー	ー	耐	ー	S的中の秘法	マハザン／嵐の乱舞／メディア	耐衝撃／一分の魔脈／封魔追加

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
ヘイムダル	幻魔	180	64	ー	ー	反	ー	弱	耐	夢幻の具足	覚悟の挑発	見覚えの成長／封魔追加
ペンドラゴン	龍王	196	26	ー	弱	ー	弱	ー	耐	龍胴絞め	炎の乱舞／怒りの一撃	耐魔力／聖騎士の精神
メズキ	闘鬼	176	75	ー	反	弱	耐	ー	弱	凶化	マハジオ	同族の心得・攻／同族の心得・防
ユキジョロウ	鬼女	130	99	ー	弱	吸	ー	ー	ー	献身	アムリタ／マハブフ／ブフ	封魔追加

敵チームから貴重なスキルをクラックしよう

このバトルでは、敵の脱走者から「リカーム」「S堅盾の秘法」「S烈攻の秘法」など、貴重なスキルをクラックできることに注目したい。バトルを始めるまえに、クラックできるスキルがないかを確認しておこう。

出現する敵は5チームと少なめで、これまでのフリーバトルでしっかりと味方を鍛えていれば苦労せずに勝てる。注意すべきは3チームの敵を倒すと味方として登場する翔門会の信者で、この2チームに敵を倒されるとスキルクラックに失敗してしまう。翔門会の信者の出現場所に近い❷と❸の敵を優先的に倒し、これらの敵が翔門会の信者に倒されるのを防ごう。なお、翔門会の信者が登場すると選択肢が表示され、この選択によって勝利、敗北条件が変化する。「最後まで手伝うよ」だと“翔門会信者の死亡”の敗北条件が追加されてしまうため、「おねがいします」を選ぶのが無難だ。



「最後まで手伝うよ」を選んだ場合は、翔門会の信者が倒されないようにスキルを使って適度に回復してあげよう。

EVENT BATTLE

3RD DAY

［必戦3−26］

永田町
（霞が関）

クリア報酬
◇EXP：490　◇マッカ：330

発生時間
16:30 ～ 17:00



勝利条件	敗北条件	出撃条件
・全ての悪魔使いの撃破かつ、全ての悪魔の撃破	・悪魔使いが悪魔に倒される ・主人公たちの全滅	

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	ユキジョロウ
	左	スパルナ
	右	スパルナ
2	L	ユキジョロウ
	左	ユキジョロウ
	右	ユキジョロウ
3	L	ジャックランタン1
	左	ペンドラゴン1
	右	ペンドラゴン2
4	L	ジャックランタン1
	左	メズキ1
	右	メズキ2
5	L	ジャックランタン1
	左	シルキー
	右	ヘイムダル1
6	L	悪魔使い3
	左	オーカス1
	右	オーカス1
7	L	悪魔使い1
	左	キクリヒメ
	右	ジャックランタン2
8	L	悪魔使い2
	左	オーカス2
	右	ヘイムダル2

あとから配置されるチーム

No	配置	名前

出現キャラクターデータ

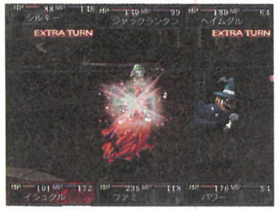
名前	種族	HP	MP							先制発動スキル	コマンドスキル	自動効果
悪魔使い1	人間	204	68	ー	ー	ー	ー	ー	ー	S烈攻の秘法	マハジオ／マハザン／パララレイ	一分の魔脈／耐魔力／衝撃強化
悪魔使い2	人間	216	64	ー	ー	ー	ー	ー	ー	S堅盾の秘法	絶妙打／アムリタ／暴れまくり	反撃／マヒ追加
悪魔使い3	人間	204	68	ー	ー	ー	ー	ー	耐	S烈攻の秘法	マハジオ／マハザン／パララレイ	一分の魔脈／耐魔力／電撃強化

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
オーカス1	邪神	204	50	弱	ー	耐	耐	ー	耐	混沌の波動	絶妙打	ー
オーカス2	邪神	224	50	弱	ー	耐	耐	ー	耐	混沌の波動	絶妙打	聖騎士の精神／一分の活泉
キクリヒメ	女神	150	115	ー	弱	ー	ー	ー	無	女神の慈愛	メディア	聖騎士の精神／一分の魔脈
ジャックランタン1	妖精	140	99	ー	吸	弱	ー	ー	ー	おまじない	炎の乱舞／マハラギ	一分の魔脈／火炎強化
ジャックランタン2	妖精	140	99	ー	吸	弱	ー	ー	ー	おまじない	炎の乱舞／マハラギ	一分の魔脈／聖騎士の精神
シルキー	妖精	155	146	ー	弱	無	ー	ー	耐	おまじない	ブフ／メディア／ディア	一分の魔脈
スパルナ	霊鳥	130	81	耐	ー	ー	弱	耐	弱	飛翔	嵐の乱舞／パララレイ／ザン	ー
ヘイムダル1	幻魔	180	64	ー	ー	反	ー	弱	耐	夢幻の具足	覚悟の挑発	見覚えの成長／封魔追加
ヘイムダル2	幻魔	180	64	ー	ー	反	ー	弱	耐	夢幻の具足	覚悟の挑発／絶妙打	見覚えの成長／封魔追加
ペンドラゴン1	龍王	196	26	ー	弱	ー	弱	ー	耐	龍胴絞め	炎の乱舞／捨身の一撃	耐魔力／聖騎士の精神
ペンドラゴン2	龍王	196	26	ー	弱	ー	弱	ー	耐	龍胴絞め	炎の乱舞／なぎ払い	耐魔力／聖騎士の精神
メズキ1	闘鬼	176	75	ー	反	弱	耐	ー	弱	凶化	マハジオ	同族の心得・攻／同族の心得・防
メズキ2	闘鬼	176	75	ー	反	弱	耐	ー	弱	凶化	マハジオ	同族の心得・攻／電撃強化／同族の心得・防
ユキジョロウ	鬼女	130	99	ー	弱	吸	ー	ー	ー	献身	アムリタ／マハブフ／ブフ	封魔追加

悪魔を優先的に倒して三つ巴のバトルを制す

5チームの悪魔、3チームの悪魔使い、そして主人公たちの各勢力が三つ巴の状態で戦うという一風変わったバトルで、マップにはほとんど障害物がないうえに敵の数が多く、激しい消耗戦となることが予想される。「おまじない」や「女神の慈愛」といったように、射程の長い回復スキルを持つ仲魔を多めに出撃させよう。

いずれかの悪魔使いが悪魔に倒されると、その時点でゲームオーバーになってしまう。最初から戦いに参加し、まず5チームいる悪魔を倒したあと、残りの悪魔使いを狙うこと。なお、主人公たちが倒した悪魔使いはバトルマップに残るが、以後は味方扱いとなる。悪魔が残っているときは、倒されないように守ってあげよう。



敵チームには、回復スキルを持つ悪魔が多い。これらの悪魔を優先的に倒して、敵の回復手段を封じよう。

EVENT BATTLE

3RD DAY

［必戦3−27］

青山
（青山霊園）

クリア報酬
◇EXP:540　◇マッカ:370

発生時間
17:30 ～ 18:00



［青山霊園］

勝利条件
・ベル・デルの撃破

敗北条件
・主人公の死亡

出撃条件

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	ベル・デル
	左	−
	右	−
2	L	ジャックランタン
	左	バジリスク
	右	シルキー
3	L	ケットシー
	左	ヴィゾフニル
	右	ヴィゾフニル
4	L	ケットシー
	左	ヴィゾフニル
	右	ケットシー
5	L	ジャックランタン
	左	ペンドラゴン
	右	シルキー
6	L	ケットシー
	左	バジリスク
	右	バジリスク
7	L	ユキジョロウ
	左	メズキ
	右	メズキ

あとから配置されるチーム

No	配置	名前

◇チーム配置の補足

一定間隔でベル・デルを除く初期配置の敵チームがすべて初期位置に復活する

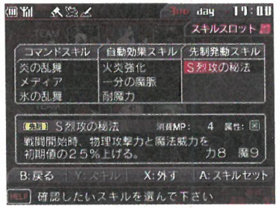
出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル／自動効果
ヴィゾフニル	霊鳥	186	66	−	−	−	吸	弱	−	飛翔	コマンドスキル：マハジオ／吸魔／雷の乱舞 自動効果：封魔追加
ケットシー	魔獣	204	74	−	−	−	弱	耐	−	獣の跳躍	コマンドスキル：マハザン／メディア 自動効果：衝撃強化／マヒ追加
ジャックランタン	妖精	170	125	−	吸	弱	−	−	−	おまじない	コマンドスキル：炎の乱舞／マハラギ 自動効果：一分の魔脈／火炎強化
シルキー	妖精	155	146	−	弱	無	−	−	耐	おまじない	コマンドスキル：ブフ／メディア／ディア 自動効果：一分の魔脈
バジリスク	邪龍	197	74	−	−	−	弱	耐	反	邪念の波動	コマンドスキル：ペトラレイ 自動効果：耐衝撃／石化追加／聖騎士の精神
ベル・デル※1	ベル神	559	253	無	無	無	無	無	無	不死の者	コマンドスキル：弱者必滅拳／捨身の一撃／失楽の炎 自動効果：三分の活泉／三分の魔脈／石化追加
ペンドラゴン	龍王	196	26	−	弱	−	弱	−	耐	龍胴絞め	コマンドスキル：炎の乱舞／捨身の一撃 自動効果：耐魔力／聖騎士の精神
メズキ	闘鬼	176	75	−	反	弱	耐	−	弱	凶化	コマンドスキル：マハジオ 自動効果：同族の心得・攻／電撃強化／同族の心得・防
ユキジョロウ	鬼女	155	126	−	弱	吸	−	−	−	献身	コマンドスキル：マハブフ／クロスレイ／メディア 自動効果：封魔追加／マヒ追加

※1一定間隔ごとに「吸血瘴気」を使用する

［主人公を鍛えつつ役立つ仲魔を用意する］

このバトルではベル・デルが再登場する。ベル・デルに通用するのは主人公の「ヤドリギ」攻撃のみで、これは主人公の能力値が高いほど与えるダメージが増加する。「ヤドリギ」の威力を高めるのと仲魔を増やすのを兼ねて、フリーバトルで主人公のレベルを28以上にしておこう。また、フリーバトルを行なうのと平行して、仲魔の準備も済ませておきたい。まずは「天使の血杯」でMPを回復できるパワーと、「献身」でHPを回復できるペリを数体ずつ生成する。これらの仲魔には「マハザン」や「マハラギ」などの攻撃スキルを継承させて、攻撃兼回復役にするといい。また、ベル・デルを攻撃するときに役立つナラギリも生成しておき、控えか主人公のチームに編入しておけば万全だ。



「S烈攻の秘法」があれば、「ヤドリギ」攻撃の威力を高められる。あらかじめ主人公にセットしておこう。

［「鬼神双手」ですばやくベル・デルを撃破］

ベル・デルは一定間隔ごとに「吸血瘴気」を使い、マップ全体を攻撃しつつHPを回復する。また、ベル・デルは敵チームを復活させる場合があり、早めに倒さないと危険だ。バトルがスタートしたら、全員で敵陣の中央を突破してベル・デルの居場所を目指すこと。

ベル・デルの居場所までたどり着いたら、主人公のチームに「鬼神双手」を持つナラギリを召喚してから攻撃を開始しよう。攻撃パート中、主人公は「ヤドリギ」攻撃に専念し、仲魔はひたすら「ガード」して耐えること。ベル・デルへの攻撃手段を持たない主人公以外のチームは、残った敵を殲滅しつつ「献身」で主人公のチームをサポートする。あとはこの戦法をくり返して、ベル・デルにダメージを与えればいい。



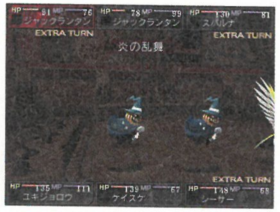
「鬼神双手」を持つナラギリがいれば、一度の行動で2回攻撃できる。再度攻撃するのを忘れないように注意。

3RD DAY

フリーバトル解説

新たに出現する悪魔を倒して味方を強化しよう

3RD DAYが始まったら9:00から池袋で発生する[自戦3−A]と新宿で発生する[自戦3−B]でジャックランタン、スパルナ、ネコマタ、ユキジョロウを倒そう。これによって、時間で追加されるウェンディゴ、ゴズキ、トラロック、ヘケトを含めてデビオクの出品リストが一気に8種類も増え、味方チームの戦力を整えやすくなる。

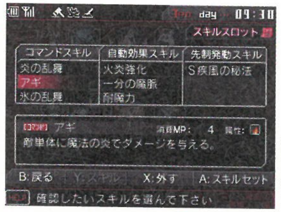


ジャックランタンやユキジョロウは全体攻撃をしてくる危険な相手。味方が全滅しそうなときはすぐに撤退しよう。

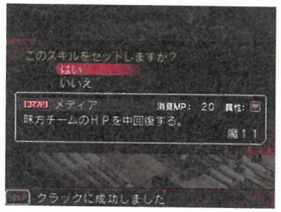
HP回復スキルの要「メディア」をクラックしておこう

3RD DAYのフリーバトルでは、ジャックランタンの持つ「マハラギ」と「火炎強化」、ユキジョロウの持つ「マハブフ」、ウェンディゴの持つ「氷結強化」、シルキーの持つ「メディア」をクラックしておきたい。とくに味方全体を回復できる「メディア」は非常に便利な回復スキル。シルキーの出現する13:30以降のフリーバトルが発生したらすぐにクラックしよう。

13:30から芝公園で発生する[自戦3−D]に出現するメモリーディスクからは、先制発動スキルの「S軽業の秘宝」と「S的中の秘法」を入手できる。先制発動スキルは入手機会が少ないので、これらのスキルを2ND DAYのイベントバトルでクラックし損ねていた場合はこのフリーバトルで必ずメモリーディスクから入手しておこう。



「火炎強化」や「氷結強化」は単体では無意味なスキル。対応する攻撃スキルと必ずセットで使おう。



3RD DAY以降の敵に対しては、「ディア」では少々力不足。ここで「メディア」をクラックしておこう。

3RD DAY フリーバトルタイムチャート

	9:00	9:30	10:00	10:30	11:00	11:30	12:00	12:30	13:00	13:30	14:00	14:30	15:00	15:30	16:00	16:30	17:00	17:30	18:00	18:30
池袋	[自戦3−A] 衛国寺のフリーバトル(1)																			
新宿	[自戦3−B] チネシティ広場のフリーバトル(3)(強敵)																			
東京										[自戦3−C] 野外音楽堂のフリーバトル(1)										
芝公園										[自戦3−D] 東京タワー下のフリーバトル(1)(強敵)						[自戦3−E] 芝公園のフリーバトル(1)				

FREE BATTLE

3RD DAY

[自戦3−A]

池袋
(衛国寺)

クリア報酬
マッカ:105

発生時間
9:00～13:00



[衛国寺]

勝利条件	敗北条件	出撃条件
・全ての悪魔の撃破	・主人公たちの全滅	

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP	物	火	氷	電	衝	呪	種族特有スキル		
ジャックフロスト	妖精	132	52	―	弱	吸	―	―	―	おまじない	コマンドスキル	ブフ/氷の乱舞
											自動効果	一分の魔脈/同族の心得・防
スパルナ	霊鳥	130	81	耐	―	―	弱	耐	弱	飛翔	コマンドスキル	嵐の乱舞/パララレイ/ザン
											自動効果	―
リリム1	鬼女	116	62	―	―	弱	無	―	―	献身	コマンドスキル	クロスレイ/ジオ
											自動効果	同族の心得・防
リリム2	鬼女	132	77	―	―	弱	無	―	―	献身	コマンドスキル	クロスレイ/雷の乱舞/ジオ
											自動効果	一分の魔脈/耐電撃/同族の心得・防
ゴズキ	闘鬼	182	20	―	反	弱	―	耐	弱	凶化	コマンドスキル	暴れまくり/火事場撃
											自動効果	同族の心得・攻

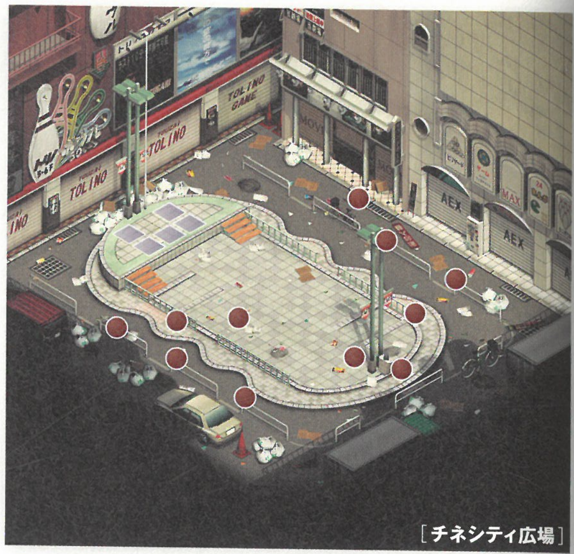
FREE BATTLE
3RD DAY

［自戦3−B］

新宿
（チネシティ広場）

クリア報酬
◇マッカ:120

発生時間
9:00 ～ 13:00



［チネシティ広場］

勝利条件	敗北条件	出撃条件
・全ての悪魔の撃破	・主人公たちの全滅	

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
ジャックランタン1	妖精	140	99	ー	吸	弱	ー	ー	ー	おまじない	炎の乱舞／マハラギ	一分の魔脈
ジャックランタン2	妖精	140	99	ー	吸	弱	ー	ー	ー	おまじない	炎の乱舞／マハラギ	一分の魔脈／火炎強化
スパルナ	霊鳥	130	81	耐	ー	ー	弱	耐	弱	飛翔	嵐の乱舞／パララレイ／ザン	ー
ネコマタ	魔獣	148	50	ー	ー	ー	弱	吸	ー	獣の跳躍	パララレイ／クロスレイ／捨身の一撃	マヒ追加／見覚えの成長／一分の魔脈
ユキジョロウ1	鬼女	130	99	ー	弱	吸	ー	ー	ー	献身	アムリタ／マハブフ／ブフ	封魔追加
ユキジョロウ2	鬼女	135	105	ー	弱	吸	ー	ー	ー	献身	アムリタ／マハブフ／クロスレイ	封魔追加／マヒ追加

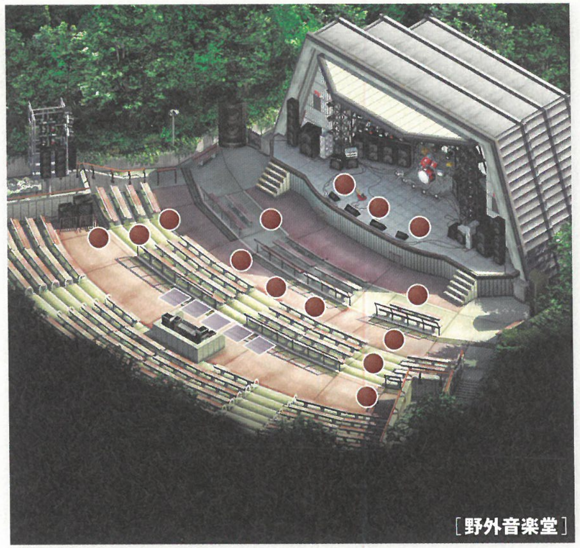
FREE BATTLE
3RD DAY

［自戦3−C］

東京
（野外音楽堂）

クリア報酬
◇マッカ:150

発生時間
13:30 ～ 16:00



［野外音楽堂］

勝利条件	敗北条件	出撃条件
・全ての悪魔の撃破	・主人公たちの全滅	

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
ウェンディゴ1	邪鬼	215	48	ー	弱	反	ー	ー	無	呪縛	氷の乱舞／絶妙打	耐氷結／一分の活泉
ウェンディゴ2	邪鬼	215	48	ー	弱	反	ー	ー	無	呪縛	氷の乱舞／絶妙打	耐氷結／一分の活泉／氷結強化
ジャックランタン	妖精	140	99	ー	吸	弱	ー	ー	ー	おまじない	炎の乱舞／マハラギ	一分の魔脈
シルキー	妖精	155	146	ー	弱	無	ー	ー	耐	おまじない	ブフ／メディア／ディア	一分の魔脈
バジリスク	邪龍	197	74	ー	ー	ー	弱	耐	反	邪念の波動	ペトラレイ	耐衝撃／石化追加／聖騎士の精神
ヘイムダル	幻魔	180	64	ー	ー	反	ー	弱	耐	夢幻の具足	覚悟の挑発	見覚えの成長／封魔追加
ペンドラゴン	龍王	196	26	ー	弱	ー	弱	ー	耐	龍胴絞め	炎の乱舞／怒りの一撃	耐魔力／聖騎士の精神
ユキジョロウ1	鬼女	130	99	ー	弱	吸	ー	ー	ー	献身	アムリタ／マハブフ／ブフ	封魔追加
ユキジョロウ2	鬼女	135	105	ー	弱	吸	ー	ー	ー	献身	アムリタ／マハブフ／クロスレイ	封魔追加／マヒ追加

FREE BATTLE

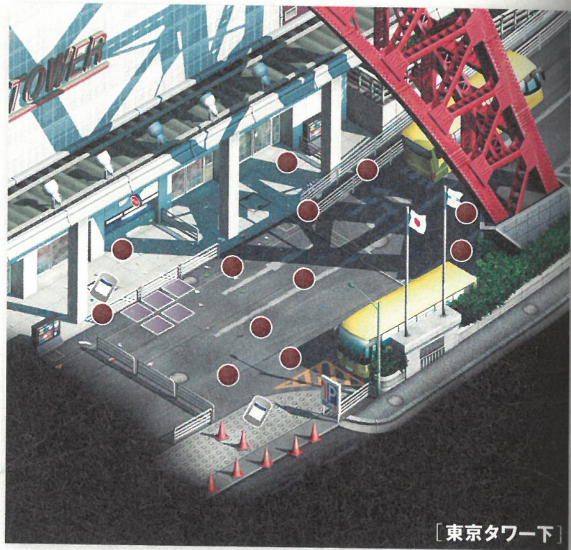
3RD DAY

［自戦3−D］

芝公園
（東京タワー下）

クリア報酬
◇マッカ:141

発生時間
13:30 ～ 16:00



【勝利条件】
・全ての悪魔の撃破

【敗北条件】
・主人公たちの全滅

【出撃条件】

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
ウェンディゴ1	邪鬼	215	48	ー	弱	反	ー	ー	無	呪縛	氷の乱舞／絶妙打	耐氷結／一分の活泉
ウェンディゴ2	邪鬼	215	48	ー	弱	反	ー	ー	無	呪縛	氷の乱舞／絶妙打	耐氷結／一分の活泉／氷結強化
ジャックランタン1	妖精	140	99	ー	吸	弱	ー	ー	ー	おまじない	炎の乱舞／マハラギ	一分の魔脈
ジャックランタン2	妖精	140	99	ー	吸	弱	ー	ー	ー	おまじない	炎の乱舞／マハラギ	一分の魔脈／火炎強化
シルキー	妖精	155	146	ー	弱	無	ー	ー	耐	おまじない	ブフ／メディア／ディア	一分の魔脈
ネコマタ	魔獣	148	50	ー	ー	ー	弱	吸	ー	獣の跳躍	パララレイ／クロスレイ／なぎ払い	マヒ追加／見覚えの成長／一分の魔脈
ヘイムダル	幻魔	180	64	ー	ー	反	ー	弱	耐	夢幻の具足	覚悟の挑発	見覚えの成長／封魔追加
ペンドラゴン	龍王	196	26	ー	弱	ー	弱	ー	耐	龍胴絞め	炎の乱舞／怒りの一撃	耐魔力／聖騎士の精神
メズキ	闘鬼	176	75	ー	反	弱	耐	ー	弱	凶化	マハジオ	同族の心得・攻／同族の心得・防

◇メモリーディスクからダウンロード可能なデータ

覚悟の挑発、炎の乱舞、氷の乱舞、雷の乱舞、嵐の乱舞、クロスレイ、パララレイ、暴れまくり、マヒ追加、耐火炎、耐衝撃、耐魔力、耐電撃、S軽業の秘法、S的中の秘法、200マッカ

FREE BATTLE

3RD DAY

［自戦3−E］

芝公園
（芝公園）

クリア報酬
◇マッカ:162

発生時間
16:30 ～ 18:30



【勝利条件】
・全ての悪魔の撃破

【敗北条件】
・主人公たちの全滅

【出撃条件】

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
ウェンディゴ	邪鬼	215	48	ー	弱	反	ー	ー	無	呪縛	氷の乱舞／絶妙打	耐氷結／一分の活泉／氷結強化
ジャックランタン1	妖精	140	99	ー	吸	弱	ー	ー	ー	おまじない	炎の乱舞／マハラギ	一分の魔脈
ジャックランタン2	妖精	140	99	ー	吸	弱	ー	ー	ー	おまじない	炎の乱舞／マハラギ	一分の魔脈／火炎強化
シルキー	妖精	155	146	ー	弱	無	ー	ー	耐	おまじない	ブフ／メディア／ディア	一分の魔脈
バジリスク	邪龍	197	74	ー	ー	ー	弱	耐	反	邪念の波動	ペトラレイ	耐衝撃／石化追加／聖騎士の精神
ヘイムダル	幻魔	180	64	ー	ー	反	ー	弱	耐	夢幻の具足	覚悟の挑発	見覚えの成長／封魔追加
ペンドラゴン	龍王	196	26	ー	弱	ー	弱	ー	耐	龍胴絞め	炎の乱舞／怒りの一撃	耐魔力／聖騎士の精神
メズキ	闘鬼	176	75	ー	反	弱	耐	ー	弱	凶化	マハジオ	同族の心得・攻／同族の心得・防
ユキジョロウ1	鬼女	130	99	ー	弱	吸	ー	ー	ー	献身	アムリタ／マハブフ／ブフ	封魔追加
ユキジョロウ2	鬼女	135	105	ー	弱	吸	ー	ー	ー	献身	アムリタ／マハブフ／クロスレイ	封魔追加／マヒ追加

4TH DAY

崩壊する理性

ベル・デルを撃破し当面の脅威は去ったものの、封鎖の出口を発見できないという状況が重くのしかかる。その頃、封鎖内では悪魔使いと一般人の対立が表面化し、その争いにミドリが巻き込まれようとしていた……。

POINT 1 ケイスケの離脱とミドリの加入

前日に仲間に加入したケイスケはこの日の朝に離脱し、[必須4−17]を行なうとミドリが加入する。ミドリはカイドー・ナオヤルートに進むか、翌日の[任戦5−18]での選択肢の選び方によっては離脱するものの、それ以外では最後まで活躍してくれるうえ、能力値の面でも優秀なキャラクターだ。主力メンバーとしてさっそくバトルに参加させよう。なお、ミドリが加入するのは早くても13:00以降となる。午前中からフリーバトルを行なってもかまわないが、本格的に味方を強化するならミドリ加入後にしよう。



新たに加入するミドリには、ケイスケのチームにいた仲間を移行させるか、悪魔合体で用意してやるといい。

POINT 2 アズマの情報をジンに報告する

11:00以降になったら、ジンルートへ進むために必要となるイベントをこなしておこう。まずは[任意4−08]〜[任意4−12]を行なってアズマの情報を得るのだが、[任意4−08]で「協力しましょうか」を選ばないと[任意4−09]は消滅してしまう。要注意だ。

[任意4−12]でアズマの情報を得たあとは、下の4つのうちいずれかを行なってジンに情報を伝える必要がある。オススメなのは必須イベントの[必須6−05]で伝えるという方法で、これで情報を伝えればむだな時間が発生しない。ただし、[任意5−23]では自動的に情報を伝えられるものの、[任意4−13]では「実はアズマって人が」、[任意5−08]か[必須6−05]では「アズマを知ってる？」の選択肢を選ばないと、情報を伝えられないことに注意。



これが要注意の選択肢。選び間違えたときに備えて、イベントを始めるまえにセーブしておくと安心だ。



ジンにアズマの情報を伝えるときも、選択肢が関連している。こちらも選び間違えないように気をつけよう。

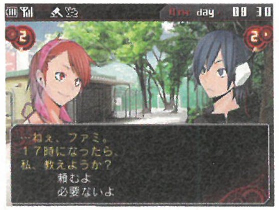
◇アズマの情報をジンに伝えられるイベントリスト

イベント名	発生期間	参照ページ
[任意4−13]ジンへの報告	4TH〜6TH DAY	P130、152、180
[任意5−08]メールの返答	5TH DAY	P153
[任意5−23]ジンの望む世界	5TH DAY	P153
[必須6−05]アヤのシーケンサー	6TH DAY	P180

POINT 3 ハルを説得して自殺を止めよう

この日の17:00になると、ハルの生死に関わる[任意4−26]が発生する。このイベントではハルを説得することになり、成功するとハルが生存するが、失敗するかこのイベント自体を行なわないとハルが死亡する。ハルが死亡するとアツロウとユズルート以外に進めなくなるため、このイベントを見逃さないようにすること。

ハルの説得には、下のように選択肢だけでなくハルの好感度も関連している。ハルの好感度は一定値以上必要となるが、ハルの好感度が下がるイベントは[必戦3−07]と[任意3−24]しかなく、両方で好感度を下げなければまず問題ない。ハルの好感度がいくつか分からないようなら、セリフ❶で「そうじゃないよ」を選んで好感度を2上昇させたあと、セリフ❷で「もっと前から悪魔はいる」を選ぶといいだろう。



朝のイベントでユズに頼んでおくと、17:00になったことを知らせてくれる。心配ならば頼んでおくといい。



イベントの中には、ハルが死亡したときのみ発生するものがある。興味があるなら、2周目以降に見てみよう。

◇ハル説得の選択肢とその結果

	ハルのセリフ	セリフに対する選択肢	選択肢を選んだ結果
❶	ハル「アタシが…悪魔を喚んだから…？　全部…アタシのせいで…、東京が隔離されたんだ…。」	そうなの？	セリフ❷へ
		そうじゃないよ	ハルの好感度＋2。セリフ❷へ
❷	ハル「東京を…壊しちまったのは、アタシなんだよ…。」	悪魔を全て消すよ	セリフ❸へ
		もっと前から悪魔はいる	ハルの好感度が−4以上ならば説得成功。−5以下だと失敗
❸	ハル「…悪魔…を消す？　はは…それが出来れば、こんなヒドイ事に、なってないだろ？」	絶対にやる！	ハルの好感度が2以上ならば説得成功。1以下だと失敗
		確かにね	ハルの好感度に関係なく説得失敗

POINT 4 マリのバッグはカイドーに渡す

[必戦4−27]でクドラクと戦ったあとは、[任意4−30]〜[任意4−32]までのイベントを進めてマリのバッグを入手しよう。マリのバッグは[任意4−29]でマリに返せるものの、事前に[任意2−23]を行なっている場合のみ、下のいずれかのイベントでカイドーに渡すことが可能だ。バッグをカイドーに渡さないと翌日にマリかケイスケのどちらかが死亡してしまうため（→P150）、ここはカイドーに渡しておこう。なお、[任意4−29]を行なうと、自動的にバッグを手放してしまう。バッグを持った状態で、このイベントを発生させないように注意すること。



カイドーにバッグを渡すときは、イベント中に表示される選択肢「マリのバッグを渡す」を選べばいい。

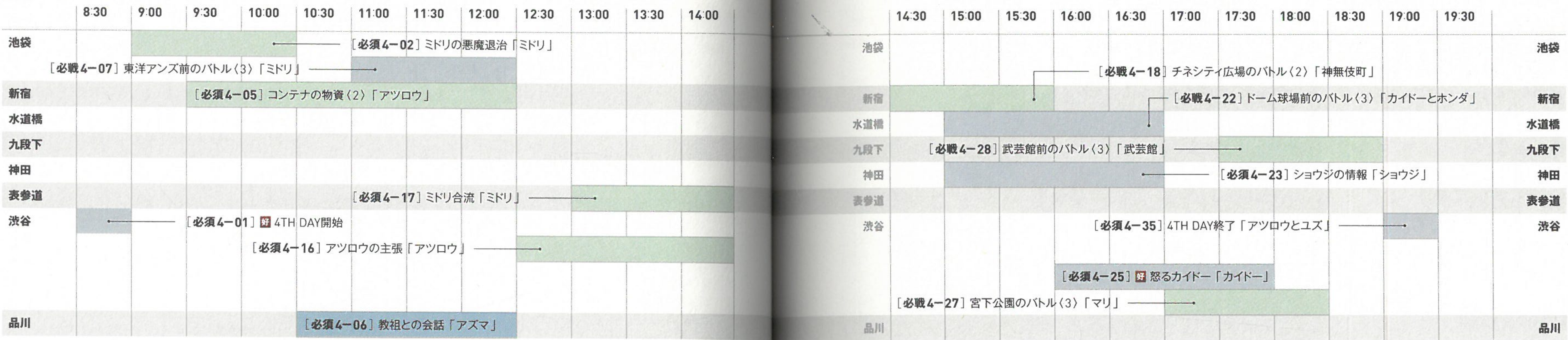
◇マリのバッグをカイドーに渡せるイベントリスト

イベント名	発生期間	参照ページ
[任意4−15]アヤの調査（カイドー編）	4TH〜5TH DAY	P130、152
[任意4−33]カイドーの主張	4TH〜5TH DAY	P131、152
[任意4−34]バッグをカイドーに渡す	4TH〜5TH DAY	P131、152

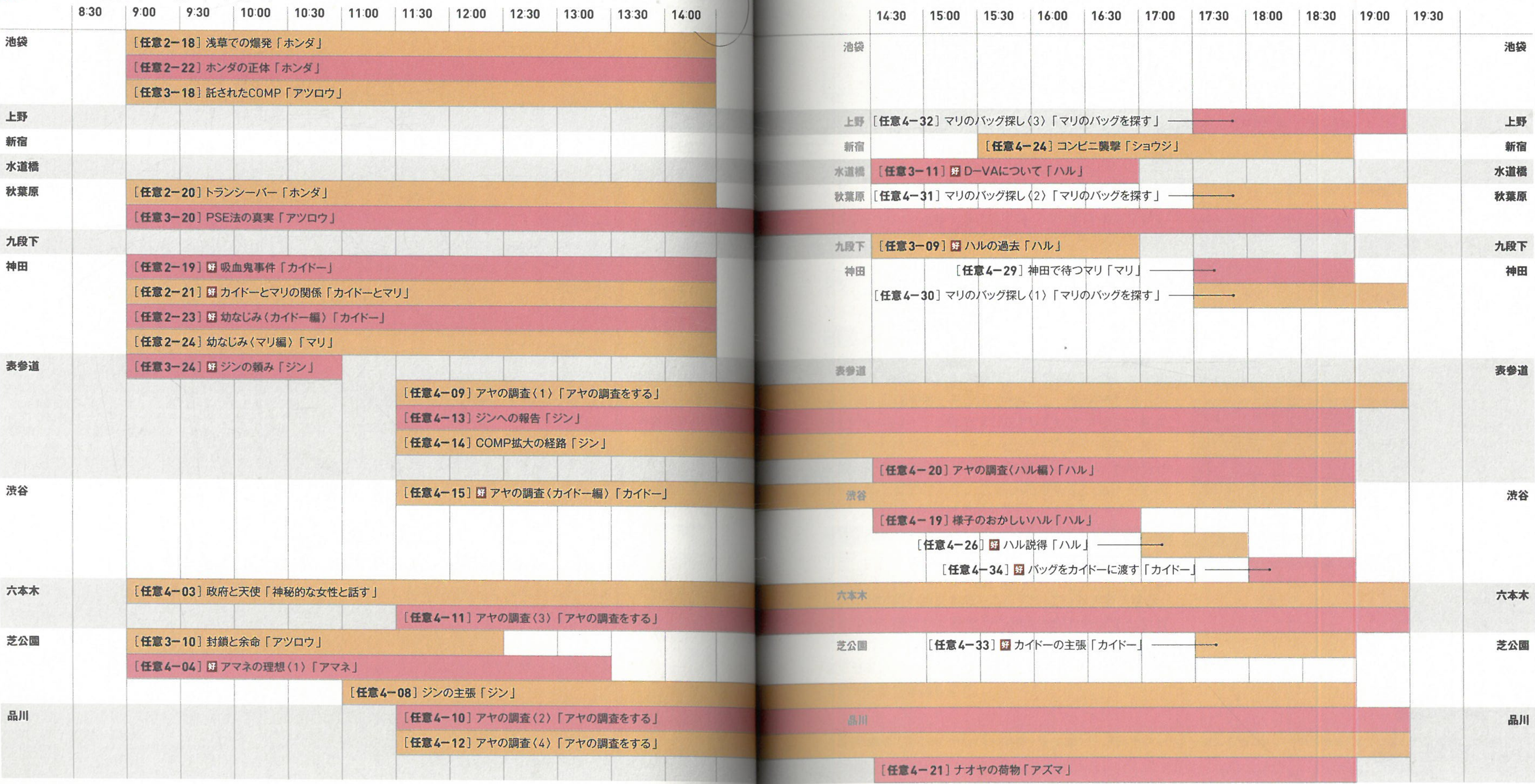
4TH DAY 発生イベントリスト

番号	タイトル	時間帯	場所とコマンド		備考
[必須4−01]	好 4TH DAY開始	8:30	渋谷	―	
[任意2−18]	浅草での爆発	9:00～14:00	池袋	ホンダ	発生期間は2ND～4TH DAY
[任意2−19]	好 吸血鬼事件	9:00～14:00	神田	カイドー	[任意4−15]出現中は発生しない。発生期間は2ND～4TH DAY
[任意2−20]	トランシーバー	9:00～14:00	秋葉原	ホンダ	[任意2−18]を行なうと発生。発生期間は2ND～4TH DAY
[任意2−21]	好 カイドーとマリの関係	9:00～14:00	神田	カイドーとマリ	[任意2−19]を行なうと発生。[任意4−15]出現中は発生しない。発生期間は2ND～4TH DAY
[任意2−22]	ホンダの正体	9:00～14:00	池袋	ホンダ	[任意2−20]を行なうと発生。発生期間は2ND～4TH DAY
[任意2−23]	好 幼なじみ〈カイドー編〉	9:00～14:00	神田	カイドー	[任意2−21]を行なうと発生。[任意4−15]出現中は発生しない。発生期間は2ND～4TH DAY
[任意2−24]	幼なじみ〈マリ編〉	9:00～14:00	神田	マリ	[任意2−21]を行なうと発生。発生期間は2ND～4TH DAY
[任意3−10]	封鎖と余命	9:00～12:00	芝公園	アツロウ	[必須3−04]を行なうと発生。[任意3−18]、[任意3−20]、[必須4−05]、[必須4−16]のいずれかが出現中は発生しない。発生期間は3RD～4TH DAY
[任意3−18]	託されたCOMP	9:00～14:00	池袋	アツロウ	[任意3−05]を行なうと発生。[必須4−05]か[必須4−16]出現中は発生しない。発生期間は3RD～4TH DAY
[任意3−20]	PSE法の真実	9:00～18:30	秋葉原	アツロウ	[任意3−18]を行なうと発生。[必須4−05]か[必須4−16]出現中は発生しない。発生期間は3RD～6TH DAY
[任意3−24]	好 ジンの頼み	9:00～10:30	表参道	ジン	[任意3−11]を行なうと発生。発生期間は3RD～4TH DAY
[必須4−02]	ミドリの悪魔退治	9:00～10:00	池袋	ミドリ	
[任意4−03]	政府と天使	9:00～19:00	六本木	神秘的な女性と話す	時間経過なし
[任意4−04]	好 アマネの理想〈1〉	9:00～13:00	芝公園	アマネ	
[必須4−05]	コンテナの物資〈2〉	9:30～12:00	新宿	アツロウ	[必須4−02]を行なうと発生
[必須4−06]	教祖との会話	10:30～12:00	品川	アズマ	
[必戦4−07]	東洋アンズ前のバトル〈3〉	11:00～12:00	池袋	ミドリ	
[任意4−08]	ジンの主張	11:00～18:30	芝公園	ジン	発生期間は4TH～5TH DAY
[任意4−09]	アヤの調査〈1〉	11:30～19:00	表参道	アヤの調査をする	[任意4−08]で選択肢「協力しましょうか」を選ぶと発生。発生期間は4TH～6TH DAY。時間経過なし
[任意4−10]	アヤの調査〈2〉	11:30～19:00	品川	アヤの調査をする	[任意4−09]を行なうと発生。発生期間は4TH～6TH DAY。時間経過なし
[任意4−11]	アヤの調査〈3〉	11:30～19:00	六本木	アヤの調査をする	[任意4−10]を行なうと発生。発生期間は4TH～6TH DAY。時間経過なし
[任意4−12]	アヤの調査〈4〉	11:30～19:00	品川	アヤの調査をする	[任意4−11]を行なうと発生。発生期間は4TH～6TH DAY。時間経過なし
[任意4−13]	ジンへの報告	11:30～18:30	表参道	ジン	[任意4−12]を行なうと発生。選択肢「実はアズマって人が」を選ぶとジンにアズマの情報を伝えられる。すでに情報を伝えていると消滅するが、伝えなければ何度でも発生。発生期間は4TH～6TH DAY
[任意4−14]	COMP拡大の経路	11:30～18:30	表参道	ジン	[任意4−08]を行なうと発生。[任意4−13]出現中は発生しない。発生期間は4TH～5TH DAY
[任意4−15]	好 アヤの調査〈カイドー編〉	11:30～18:30	渋谷	カイドー	[任意4−08]で選択肢「協力しましょうか」を選ぶと発生。[必戦4−22]を行なうと[必須4−25]終了まで発生せず、[必戦4−22]と[任意4−33]出現中も発生しない。[任意4−32]でマリのバッグを入手しており、[任意4−33]で選択肢「マリの話をする」を選んでいる場合は、選択肢「マリのバッグを渡す」を選ぶとカイドーにバッグを渡せる。[任意4−12]を行なうと消滅。発生期間は4TH～5TH DAY
[必須4−16]	アツロウの主張	12:30～14:00	渋谷	アツロウ	
[必須4−17]	ミドリ合流	13:00～14:00	表参道	ミドリ	
[任意3−09]	好 ハルの過去	14:30～16:30	九段下	ハル	発生期間は3RD～4TH DAY
[任意3−11]	好 D−VAについて	14:30～16:30	水道橋	ハル	[任意3−09]を行なうと発生。発生期間は3RD～4TH DAY
[必戦4−18]	チネシティ広場のバトル〈2〉	14:30～15:30	新宿	神無伎町	
[任意4−19]	様子のおかしいハル	14:30～16:30	渋谷	ハル	[任意3−24]を行なうと発生
[任意4−20]	アヤの調査〈ハル編〉	14:30～18:30	表参道	ハル	[任意3−11]を行ない、[任意4−08]で選択肢「協力しましょうか」を選ぶと発生。[任意4−19]出現中と17:00～17:30のあいだは発生しない。ハルが死亡しているか[任意4−12]を行なうと消滅。発生期間は4TH～5TH DAY
[任意4−21]	ナオヤの荷物	14:30～18:30	品川	アズマ	発生期間は4TH～5TH DAY
[必戦4−22]	ドーム球場前のバトル〈3〉	15:00～16:30	水道橋	カイドーとホンダ	[必戦4−18]を行なうと発生
[必須4−23]	ショウジの情報	15:00～16:30	神田	ショウジ	[必戦4−18]を行なうと発生
[任意4−24]	コンビニ襲撃	15:30～18:30	新宿	ショウジ	[必須4−23]を行なうと発生
[必須4−25]	好 怒るカイドー	16:00～17:30	渋谷	カイドー	[必戦4−22]と[必須4−23]を行なうと発生
[任意4−26]	好 ハル説得	17:00～17:30	渋谷	ハル	ハルの説得に成功するとハルが生存、失敗するとハルが死亡する(→P139)
[必戦4−27]	宮下公園のバトル〈3〉	17:00～18:00	渋谷	マリ	[必須4−25]を行なうと発生
[必戦4−28]	武芸館前のバトル〈3〉	17:30～18:30	九段下	武芸館	[必戦4−27]を行なうと発生
[任意4−29]	神田で待つマリ	17:30～18:30	神田	マリ	[必戦4−27]を行なうと発生。[任意4−32]でマリのバッグを入手していると、マリにバッグを渡すことができる。[任意4−32]を行なわなければ何度でも発生するが、[任意4−15]、[任意4−33]、[任意4−34]のいずれかでカイドーにバッグを渡していると消滅。発生期間は4TH～5TH DAY
[任意4−30]	マリのバッグ探し〈1〉	17:30～19:00	神田	マリのバッグを探す	[必戦4−27]を行なうと発生。発生期間は4TH～5TH DAY。時間経過なし
[任意4−31]	マリのバッグ探し〈2〉	17:30～19:00	秋葉原	マリのバッグを探す	[任意4−30]を行なうと発生。発生期間は4TH～5TH DAY。時間経過なし
[任意4−32]	マリのバッグ探し〈3〉	17:30～19:00	上野	マリのバッグを探す	[任意4−31]を行なうと発生。マリのバッグを入手可能。発生期間は4TH～5TH DAY。時間経過なし
[任意4−33]	好 カイドーの主張	17:30～18:30	芝公園	カイドー	[必戦4−27]を行なうと発生。[任意2−23]を行なっていると出現する選択肢「マリの話をする」を選ぶとマリのことを伝えられる。「マリの話をする」を選んだあと、[任意4−32]でマリのバッグを入手している場合は、選択肢「マリのバッグを渡す」を選ぶとカイドーにバッグを渡せる。発生期間は4TH～5TH DAY
[任意4−34]	好 バッグをカイドーに渡す	18:00～18:30	渋谷	カイドー	[任意4−32]でマリのバッグを入手しており、[任意4−33]で選択肢「マリの話をする」を選ぶと発生。[任意4−32]でマリのバッグを入手している場合は、選択肢「マリのバッグを渡す」を選ぶとカイドーにバッグを渡せる。バッグを持っていれば何度でも発生するが、[任意4−29]か[任意4−33]でバッグを手放していると消滅。[任意4−15]出現中は発生しない。発生期間は4TH～5TH DAY
[必須4−35]	4TH DAY終了	19:00	渋谷	アツロウとユズ	

4TH DAY 必須イベントタイムチャート



4TH DAY 任意イベントタイムチャート



EVENT BATTLE

4TH DAY

［必戦4－07］

池袋
（東洋アンズ前）

クリア報酬
◇EXP:670 ◇マッカ:410

発生時間
11:00 ～ 12:00



勝利条件
・ミドリが脱出する※1
・暴徒を追い払う
・暴徒が全員脱出する※2
・全ての悪魔の撃破※3

敗北条件
・ミドリの死亡
・暴徒の死亡
・主人公たちの全滅

出撃条件

※1 戦闘まえの選択肢で「ミドリを逃がす」を選ぶと追加　※2 ケイスケが登場した際に「暴徒を追い払う」から変化　※3 2回目の増援出現時に追加

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	ミドリ
	左	ー
	右	ー
2	L	暴力団幹部
	左	チンピラ
	右	チンピラ
3	L	チンピラ
	左	チンピラ
	右	チンピラ
4	L	女性社員
	左	女性社員
	右	会社員

あとから配置されるチーム

No	配置	名前
A	L	ヤマ
	左	ー
	右	ー
B	L	ケイスケ
	左	パワー
	右	ハクタク
C	L	ロア
	左	ロア
	右	ロア
D	L	ロア
	左	ヴィゾフニル
	右	ヴィゾフニル

◇チーム配置の補足

ミドリを除き、初期配置チームがマップ左の脱出ポイントに近づくとチームA、Bが出現。そのあと2～4のいずれかがマップ右下の脱出ポイントに近づくとチームC、Dが出現

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							スキル区分	スキル	コマンドスキル	自動効果
ヴィゾフニル	霊鳥	186	66	ー	ー	ー	吸	弱	ー	種族特有スキル	飛翔	マハジオ／吸魔／雷の乱舞	封魔追加
会社員	人間	186	64	ー	ー	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル	ー	ー	ー
ケイスケ	人間	212	133	ー	耐	ー	耐	ー	ー	先制発動スキル	S軽業の秘宝	氷の乱舞／マハブフ／メディア	三分の魔脈／耐火炎／耐電撃
女性社員	人間	186	64	ー	ー	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル	ー	ー	ー
チンピラ	人間	186	64	ー	ー	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル	ー	ー	ー
ハクタク	神獣	216	85	ー	耐	耐	耐	弱	ー	種族特有スキル	瞬転の舞	ディアラハン／メディア	ー
パワー	天使	240	52	ー	ー	ー	耐	ー	弱	種族特有スキル	天使の血杯	リカーム／マハジオ	ー
暴力団幹部	人間	217	32	ー	ー	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル	ー	ー	ー
ミドリ	人間	209	112	ー	ー	耐	ー	ー	ー	先制発動スキル	S堅盾の秘法	炎の乱舞／マハラギ／メディア	耐氷結／封魔追加／一分の魔脈
ヤマ	魔神	442	122	ー	耐	ー	耐	ー	ー	種族特有スキル	魔力覚醒	マハラギ	貫通／獣の眼光
ロア	邪鬼	328	88	ー	弱	ー	ー	ー	無	種族特有スキル	呪縛	パララレイ／クロスレイ	三分の活泉

先回りしたチームでケイスケを殲滅しよう

最初の目的は暴徒を追い払ってミドリを救出することだが、暴徒を追い払うのに成功するとケイスケやヤマが新たな敵として登場する。ケイスケたちに暴徒が倒されるとゲームオーバーになってしまうため、「妖気迅雷」を持った移動用のチームをふたつと、「献身」「おまじない」「女神の慈愛」などの回復スキルを持つ救出チームをひとつ用意し、以下のように戦おう。

まずは「妖気迅雷」を使って、移動用の2チームをケイスケの出現位置へ先回りさせよう。救出用のチームはミドリへ接近し、攻撃せずにミドリを回復するのに専念する。そして移動用のチームがケイスケの出現位置に到着したのを見届けてから、救出用のチームで暴徒たちに攻撃を仕掛けよう。これは暴徒を追い払うためなので、攻撃パート中は「ガード」するだけでいい。このあと暴徒たちが左へ逃げるとケイスケが登場するので、先回りした2チームでケイスケのチームを殲滅すればよく、ヤマを倒さなくてもクリアとなる。

よほどのことがない限りこの方法でクリアできるが、ケイスケを倒せずに暴徒たちが反対側へ逃げると新たに増援が出現する。この場合はケイスケを含む敵を全滅させないとクリアにはならないので、救助用のチームを急行させて撃破しよう。



先回りするチームは、この位置に置くのがベスト。この状態ならばケイスケが登場したあと、すぐに攻撃できる。



ケイスケのチームを倒すには、衝撃属性の攻撃スキルが有効だ。必要ならば仲魔を入れ替えて一気に殲滅しよう。

EVENT BATTLE

4TH DAY

[必戦4−18]

新宿
(チネシティ広場)

クリア報酬
◇EXP:720 ◇マッカ:470

発生時間
14:30 ~ 16:00



[チネシティ広場]

勝利条件
・全ての悪魔使いの撃破

敗北条件
・会社員の死亡
・主人公たちの全滅
・COMPを持ち逃げされる※1

出撃条件

※1 外道悪魔使いが残りひとりになると追加

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	外道悪魔使い3
	左	アーヴァンク
	右	アーヴァンク
2	L	外道悪魔使い2
	左	ヴィゾフニル
	右	ヴィゾフニル
3	L	外道悪魔使い3
	左	ケットシー
	右	ケットシー
4	L	外道悪魔使い2
	左	バジリスク
	右	バジリスク
5	L	外道悪魔使い1
	左	バジリスク
	右	バジリスク
6	L	会社員
	左	会社員
	右	会社員

あとから配置されるチーム

No	配置	名前

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							スキル区分	スキル	コマンドスキル	自動効果
アーヴァンク	妖獣	228	66	耐	弱	ー	ー	耐	ー	種族特有スキル	妖気迅雷	氷の乱舞	猛反撃/聖騎士の精神
ヴィゾフニル	霊鳥	186	66	ー	ー	ー	吸	弱	ー	種族特有スキル	飛翔	マハジオ/吸魔/雷の乱舞	封魔追加
会社員	人間	198	66	ー	ー	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル	ー	ー	ー
ケットシー	魔獣	204	74	ー	ー	ー	弱	耐	ー	種族特有スキル	獣の跳躍	マハザン/マハラギ	マヒ追加
外道悪魔使い1	人間	210	66	ー	耐	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル	S烈攻の秘法	炎の乱舞/怒りの一撃	マヒ追加/耐火炎
外道悪魔使い2	人間	210	66	ー	ー	ー	耐	ー	ー	先制発動スキル	S堅盾の秘法	雷の乱舞/怒りの一撃	毒追加/耐電撃
外道悪魔使い3	人間	300	36	ー	ー	ー	ー	耐	ー	先制発動スキル	S闘気の装束	絶妙打/嵐の乱舞	一分の活泉/耐衝撃/同族の心得・攻
バジリスク	邪龍	197	74	ー	ー	ー	弱	耐	反	種族特有スキル	邪念の波動	ペトラレイ	耐衝撃/石化追加/聖騎士の精神

回復と足止め用のスキルを用意

これまで何度か経験してきたように、このバトルでも会社員を守りながら敵を全滅させなければならない。注意すべきなのは、全部で5チームいる敵のうち、4チームを倒すと残った1チームがマップ上もしくは左の脱出ポイントへ向けて逃げ始め、逃走を許すとその時点で敗北となってしまうということ。とはいえ敵の初期位置は主人公たちの出撃場所から近く、守るべき会社員は1チームのみなので、これまでのバトルに比べると難易度は低い。会社員を守るための「おまじない」や「献身」といった回復スキルに加えて、敵の足止め用に「呪縛」か「龍胴絞め」を持つ仲魔を用意しておけばOKだ。



足止め用にはケツアルカトルがオススメ。デビオクで購入できるアーヴァンクとヴィゾフニルを合体させればいい。

「S闘気の装束」をクラックしておこう

このバトルでクラックできるスキルのうち、「S闘気の装束」に注目したい。このスキルは50以下のダメージを無効化する効果があり、ここでクラックしておけば今後のバトルで役立ってくれる。バトルを始めるまえに、必ずクラックの設定を済ませておくこと。

バトルが始まったらいずれかの味方チームを会社員の護衛に回し、残りの味方で敵を各個撃破しよう。敵のうち「S闘気の装束」を持つチーム❶と❸がやっかいだが、できるだけ威力の高いスキルで攻撃すれば問題ない。敵が残り1チームになったら、用意しておいた「呪縛」や「龍胴絞め」で敵を足止めしつつ殲滅しよう。



「S闘気の装束」を持つ敵は、左奥に2チームいる。全員で同一のチームに的を絞り、クラックを目指そう。

EVENT BATTLE

4TH DAY

［必戦4－22］

水道橋
（ドーム球場前）

クリア報酬

◇EXP:780　◇マッカ:520

発生時間

15:00 ～ 16:30



［ドーム球場前］

勝利条件

・民間人の全てが逃げ延びる※1

・カイドーたちの撃破

敗北条件

・民間人の死亡

・主人公たちの全滅

出撃条件

※1 戦闘まえの選択肢で「一般人を逃がす事を優先」を選ぶと追加

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	ホンダ
	左	シルキー
	右	ケットシー
2	L	カイドー
	左	パズス
	右	ニスロク
3	L	女性社員
	左	会社員2
	右	女性社員
4	L	会社員2
	左	会社員1
	右	会社員2
5	L	会社員2
	左	会社員1
	右	会社員2
6	L	女性社員
	左	女性社員
	右	女性社員
7	L	女性社員
	左	会社員2
	右	女性社員
8	L	会社員1
	左	会社員2
	右	会社員2

あとから配置されるチーム

No	配置	名前

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							スキル種別	スキル	コマンドスキル	自動効果
会社員1	人間	234	78	－	－	－	－	－	－	先制発動スキル	－	－	－
会社員2	人間	240	80	－	－	－	－	－	－	先制発動スキル	－	－	－
カイドー	人間	660	101	－	－	－	－	－	－	先制発動スキル	S烈攻の秘法	弱者必滅拳／絶妙打／リカーム	三分の活泉／猛反撃／マヒ追加
ケットシー	魔獣	204	74	－	－	－	弱	耐	－	種族特有スキル	獣の跳躍	マハザン／メディア	衝撃強化／マヒ追加
女性社員	人間	234	78	－	－	－	－	－	－	先制発動スキル	－	－	－
シルキー	妖精	155	146	－	弱	無	－	－	耐	種族特有スキル	おまじない	ブフ／メディア／ディア	一分の魔脈
ニスロク	堕天使	216	101	－	無	弱	－	－	耐	種族特有スキル	いけにえの盟約	マハラギ／弱者必滅拳	マヒ追加／三分の魔脈
パズス	邪神	385	138	－	－	弱	－	無	耐	種族特有スキル	混沌の波動	メディア／マハザン	吸収追加／衝撃無効／獣の眼光
ホンダ	人間	384	152	－	－	－	－	－	－	先制発動スキル	S闘気の装束	メディア／マハラギ／マハブフ	三分の魔脈／封魔追加

カイドーとホンダ対策を施したチームを用意

敵はカイドーとホンダの2チームだけだが、カイドーは「三分の活泉」「猛反撃」「S烈攻の秘法」、ホンダは「S闘気の装束」といったように、どちらも強力なスキルを持つ。とくにパズスを擁するカイドーのチームは強敵で、相応の準備を整えないと苦戦は免れない。

カイドーのチームは氷結属性に弱く、「マハブフ」や「氷の乱舞」といった攻撃スキルが有効だ。これらのスキルを持つ味方を同一チームに集めて、カイドー対策としよう。「S闘気の装束」を持つホンダには、「怒りの一撃」や「絶妙打」など威力の高いスキルで対抗するといい。対カイドー用のチームと同じく、これらのスキルを持つメンバーを同じチームに集めておくこと。残りの2チームはサポート要員として、「おまじない」や「女神の慈愛」など射程の長い回復スキルを持つキャラクターを中心に編成しよう。



パズスからは「吸収追加」をクラックできる。この時点では役立つスキルなので、忘れずに設定しておこう。

味方を二手に分けて敵を殲滅

カイドーとホンダは、バトル開始直後から民間人への攻撃を開始する。このため味方を二手に分けて、早めに敵を倒すことが重要だ。まずは対カイドー用とサポート要員の3チームを、カイドーのいる方向へ進ませよう。ホンダは3と4の民間人を狙うため、対ホンダ用のチームはマップ右上を通過してホンダに接近するといい。このように敵に接近したら、用意しておいた攻撃スキルでそれぞれの敵チームを殲滅すること。サポート要員は基本的に民間人と味方の回復を行なうのだが、余裕があるなら攻撃に参加させてもかまわない。



対ホンダ用のチームは、この路地でホンダと戦うこと。ここで踏み止まれば、民間人の逃走を助けられる。

EVENT BATTLE

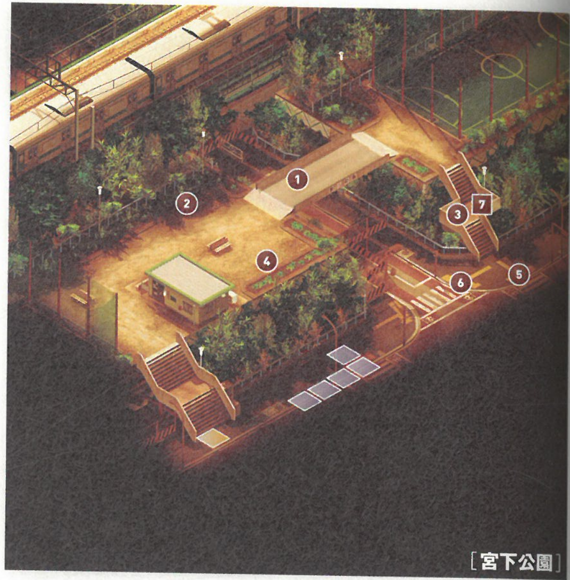
4TH DAY

必戦4－27

渋谷
（宮下公園）

クリア報酬
◇EXP:850　◇マッカ:570

発生時間
17:00 ～ 18:00



勝利条件	敗北条件	出撃条件
・全ての悪魔の撃破	・マリの死亡	
・マリの脱出	・主人公たちの全滅	

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	ロア
	左	バジリスク
	右	バジリスク
2	L	ケットシー
	左	ハクタク
	右	ハクタク
3	L	クドラク
	左	ロア
	右	ロア
4	L	ロア
	左	ロア
	右	バジリスク
5	L	ケットシー
	左	ニスロク
	右	ニスロク
6	L	ケットシー
	左	アーヴァンク
	右	ニスロク
7	L	マリ
	左	－
	右	－

あとから配置されるチーム

No	配置	名前

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル／自動効果
アーヴァンク	妖獣	228	66	耐	弱	－	－	耐	－	妖気迅雷	コマンドスキル：氷の乱舞／自動効果：猛反撃／聖騎士の精神
クドラク	邪鬼	364	103	耐	弱	反	－	－	－	呪縛	コマンドスキル：ペトラレイ／吸魔／自動効果：吸収追加
ケットシー	魔獣	204	74	－	－	－	弱	耐	－	獣の跳躍	コマンドスキル：マハザン／マハラギ／自動効果：衝撃強化／マヒ追加
ニスロク	堕天使	216	101	－	無	弱	－	－	耐	いけにえの盟約	コマンドスキル：マハラギ／弱者必滅拳／自動効果：マヒ追加／三分の魔脈
ハクタク	神獣	216	85	－	耐	耐	耐	弱	－	瞬転の舞	コマンドスキル：ディアラハン／マカジャマオン／自動効果：勝利の息吹
バジリスク	邪龍	197	74	－	－	－	弱	耐	反	邪念の波動	コマンドスキル：ペトラレイ／自動効果：耐衝撃／石化追加／聖騎士の精神
マリ	人間	354	130	－	－	－	－	－	無	先制発動スキル：S魔導結界・陰	コマンドスキル：吸魔／絶妙打／ディア／自動効果：エクストラワン／食いしばり／魔力無効
ロア	邪鬼	328	88	－	弱	－	－	－	無	呪縛	コマンドスキル：パララレイ／クロスレイ／ペトラレイ／自動効果：三分の活泉

［クドラクを倒すか否は翌日のバトルに影響する］

このバトルでは敵を全滅させるか、マップの左下にある脱出ポイントからマリが離脱すればクリアとなる。敵を全滅させるほうが比較的簡単だが、このバトルでクドラクを倒すと、翌日の［任戦5－17］でクドラクが通常よりもパワーアップした状態で登場する。ただし、クドラクがパワーアップすると主人公たちの味方として戦ってくれるマリのレベルも高くなるため、どちらの勝利条件を満たしても結果的には一長一短だ。どちらかの勝利条件を目指すかは、好みで決めよう。



［任戦5－17］ではマリのバッグの扱いが重要になる。これを入手したらカイドーに渡しておこう（→P129）。

［それぞれの勝利条件を満たす方法］

クドラクを倒さないでマリを脱出させるなら、「妖気迅雷」と「瞬転の舞」の両方が使えるチームをひとつ編成しよう。このチームのリーダーは、一番最初に行動できる主人公が適任だ。あとはマリを守るための回復スキルと、クドラクの足止め用に「呪縛」を使える仲魔をいずれかのチームに加えておくこと。

バトルがスタートしたら、まず「妖気迅雷」で主人公のチームを先行させ、「瞬転の舞」でマリと主人公のチームを入れ替えよう。残りの3チームは❺と❻の敵チームを撃破し、マリがクドラクに狙われないように壁を作ってあげよう。このように戦えばあとはマリが脱出するのを待つだけだが、「呪縛」を使ってクドラクを足止めしておくとより安全にクリアできる。

クドラクを含む敵の全滅を目指す場合は、各属性の攻撃スキルを用意して敵の弱点を突けるようにしておこう。また、マリが倒されないようにするため、「献身」や「女神の慈愛」などの回復スキルも用意しておくこと。あとは回復スキルでマリを守ることを優先しつつ、近くにいる敵から各個に撃破すればいい。



「瞬転の舞」はこの位置から使うのがベスト。ここにマリを移動させれば、クドラクの「呪縛」が届かない。



「呪縛」を使うときは3マス離れよう。3マス離れていればクドラクの行動順になっても、攻撃されずに済む。

EVENT BATTLE

4TH DAY

［必戦4−28］

九段下（武芸館前）

クリア報酬

◇EXP:900　◇マッカ:620

発生時間

17:30 ～ 18:30



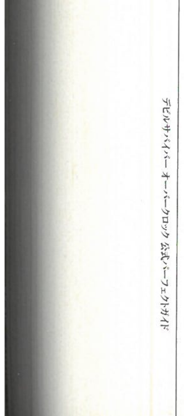
勝利条件	敗北条件	出撃条件
・全ての悪魔使いの撃破	・民間人の死亡 ・主人公たちの全滅	

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	悪魔使い警察官3
	左	パワー
	右	マハカーラ
2	L	悪魔使い警察官1
	左	ハクタク
	右	ロア
3	L	悪魔使い警察官4
	左	ニスロク
	右	ニスロク
4	L	悪魔使い警察官1
	左	ロア
	右	ロア
5	L	悪魔使い警察官2
	左	アーヴァンク
	右	アーヴァンク
6	L	女性社員
	左	女性社員
	右	女性社員
7	L	会社員2
	左	会社員1
	右	会社員2
8	L	会社員2
	左	会社員1
	右	女性社員

あとから配置されるチーム

No	配置	名前



出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							スキル区分	スキル	コマンドスキル	自動効果
アーヴァンク	妖獣	228	66	耐	弱	―	―	耐	―	種族特有スキル	妖気迅雷	氷の乱舞	物理強化／猛反撃／聖騎士の精神
悪魔使い警察官1	人間	335	72	耐	―	―	―	―	―	先制発動スキル	S闘気の装束	弱者必滅拳／会心の予言／渾身の一撃	耐物理／戦神の加護／三分の活泉
悪魔使い警察官2	人間	264	74	―	―	―	―	耐	―	先制発動スキル	S烈攻の秘法	マハブフ／マハジオ	耐衝撃／猛反撃／電撃激化
悪魔使い警察官3	人間	343	74	―	―	―	―	―	―	先制発動スキル	S窮地の練気	マハラギ／マハザン	勝利の息吹／猛反撃／三分の活泉
悪魔使い警察官4	人間	270	76	―	―	―	―	―	―	先制発動スキル	S疾風の秘法	マハラギ／パララレイ／絶妙打	勝利の息吹／猛反撃／封魔追加
会社員1	人間	216	74	―	―	―	―	―	―	先制発動スキル	―	―	―
会社員2	人間	228	76	―	―	―	―	―	―	先制発動スキル	―	―	―
女性社員	人間	228	76	―	―	―	―	―	―	先制発動スキル	―	―	―
ニスロク	堕天使	216	101	―	無	弱	―	―	耐	種族特有スキル	いけにえの盟約	マハラギ／弱者必滅拳	マヒ追加／三分の魔脈
ハクタク	神獣	216	85	―	耐	耐	耐	弱	―	種族特有スキル	瞬転の舞	ディアラハン／マカジャマオン	勝利の息吹
パワー	天使	240	52	―	―	―	耐	―	弱	種族特有スキル	天使の血杯	リカーム／マハジオ	―
マハカーラ	魔神	273	83	―	耐	弱	耐	―	耐	種族特有スキル	魔力覚醒	会心の予言／覚悟の挑発／暴れまくり	戦神の加護／三分の活泉
ロア	邪鬼	328	88	―	弱	―	―	―	無	種族特有スキル	呪縛	パララレイ／クロスレイ／ペトラレイ	三分の活泉

強力なスキルを持つ敵への対策

民間人を守るというこれまで何度も経験してきたバトルと同じ条件で戦うのだが、今回は敵が強力なスキルを持つことに注意したい。とくに「耐物理」と「S闘気の装束」を持つチームには注意が必要で、物理攻撃を主力にしていると有効な攻撃手段がなくなる。「炎の乱舞」や「ブフダイン」といった魔法スキルを中心に味方を編成しよう。また、「ペトラレイ」や「クロスレイ」など、状態異常を引き起こす敵も出現する。「アムリタ」や「女神の慈愛」を持つ味方を出撃させて、ステータス異常を治療できるようにしておくこと。あとは民間人を助けられるように、「おまじない」や「献身」などの回復スキルを用意しておけば万全だ。

敵の持つ強力なスキルはやっかいな存在だが、クラックに成功すれば以後味方の戦力として役立つ。このバトルでは「耐物理」「物理強化」「S窮地の練気」といった強力なスキルをクラックできるので、バトルを始めるまえにあらかじめ設定しておこう。

バトル中に注意したいのは8の位置にいる民間人で、このチームは1と5の敵に挟撃される可能性が高い。最初に回復スキルを持つ味方を急行させて、この民間人を護衛してあげること。あとはクラックする対象を間違えないように、近くにいる敵から各個撃破しよう。



このバトルでは、クラックできるスキルが多い。各チームが別々のスキルをクラックできるように設定しよう。



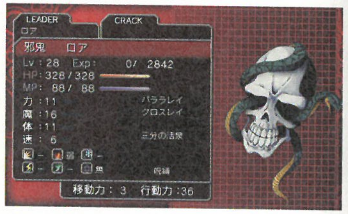
最初に急行させるチームには、「妖気迅雷」や「飛翔」など移動力を補う仲魔を加えておくと安心だ。

4TH DAY

フリーバトル解説

アーヴァンク、ロア、ペリを倒してデビオクを充実させよう

4TH DAYのフリーバトルでは、9:00から芝公園で発生する[自戦4―B]でアーヴァンクおよびロアを、13:30から池袋で発生する[自戦4―C]でペリを倒しておきたい。とくに「三分の活泉」を修得するロアと、「吸魔」および「三分の魔脈」を修得するペリは合体素材としても優秀。早めに倒してデビオクの出品リストに加えよう。

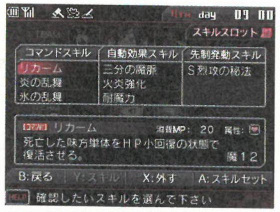


最大HPを30%も増やす自動効果スキルの「三分の活泉」は、仲間の生存率アップに大いに役立ってくれる。

「吸魔」と「リカーム」をクラックしておこう

4TH DAYのフリーバトルでクラックしておきたいスキルは「リカーム」と「吸魔」。13:30以降のフリーバトルで出現するパワーとペリがそれぞれ「リカーム」と「吸魔」を持っているので忘れずにクラックしておこう。とくに戦闘不能の味方を回復させる「リカーム」は、バトルを安定して攻略するために必要不可欠なスキルだ。一方の「吸魔」は、HPおよびMP回復の手段として便利なだけでなく、強力な攻撃スキルを持つ悪魔の攻撃手段を封じるためにも重宝する。

前述のふたつ以外では、ロアが持つ「三分の活泉」とニスロクが持つ「三分の魔脈」が優秀。このふたつのスキルはセットしておくだけで高い効果を得られるので、自動効果スキル欄に何をセットするか迷った場合はこのどちらかをつけよう。



フリーバトルでパワーから「リカーム」をクラックしたら、味方のリーダーへさっそくセットしておこう。



HPと同時にMPをも奪い、相手の攻撃手段を「アタック」のみに限定させられるところが「吸魔」の利点だ。

4TH DAY フリーバトルタイムチャート

	9:00	9:30	10:00	10:30	11:00	11:30	12:00	12:30	13:00	13:30	14:00	14:30	15:00	15:30	16:00	16:30	17:00	17:30	18:00	18:30
池袋										[自戦4―C] 衛国寺のフリーバトル〈2〉(強敵)										
東京										[自戦4―D] 野外音楽堂のフリーバトル〈2〉										
渋谷	[自戦4―A] 宮下公園のフリーバトル〈2〉																			
永田町																[自戦4―E] 霞が関のフリーバトル				
芝公園	[自戦4―B] 芝公園のフリーバトル〈2〉(強敵)																			

FREE BATTLE

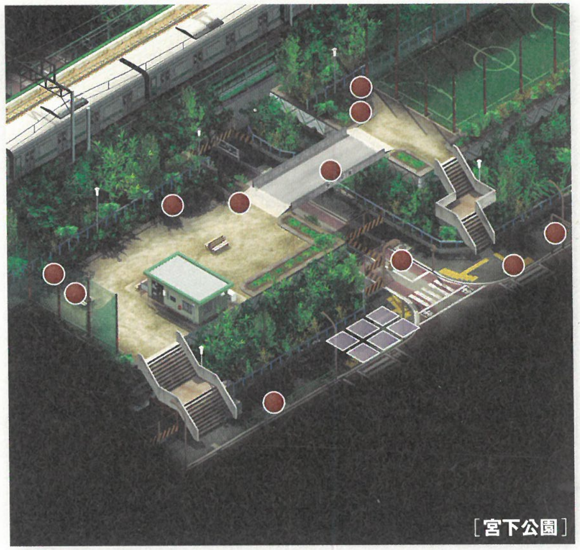
4TH DAY

[自戦4―A]

渋谷 (宮下公園)

クリア報酬
マッカ:180

発生時間
9:00～13:00



勝利条件	敗北条件	出撃条件
・全ての悪魔の撃破	・主人公たちの全滅	

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
ヴィゾフニル	霊鳥	186	66	―	―	―	吸	弱	―	飛翔	マハジオ/吸魔/雷の乱舞	封魔追加
ウェンディゴ1	邪鬼	215	48	―	弱	反	―	―	無	呪縛	氷の乱舞/絶妙打	耐氷結/一分の活泉
ウェンディゴ2	邪鬼	215	48	―	弱	反	―	―	無	呪縛	氷の乱舞/絶妙打絶妙打	耐氷結/一分の活泉/氷結強化
ジャックランタン1	妖精	140	99	―	吸	弱	―	―	―	おまじない	炎の乱舞/マハラギ	一分の魔脈
ジャックランタン2	妖精	140	99	―	吸	弱	―	―	―	おまじない	炎の乱舞/マハラギ	一分の魔脈/火炎強化
シルキー	妖精	155	146	―	弱	無	―	―	耐	おまじない	ブフ/メディア/ディア	一分の魔脈
ヘイムダル	幻魔	180	64	―	―	反	―	弱	耐	夢幻の具足	覚悟の挑発	見覚えの成長/封魔追加
ユキジョロウ	鬼女	135	105	―	弱	吸	―	―	―	献身	アムリタ/マハブフ/クロスレイ	封魔追加/マヒ追加

FREE BATTLE

4TH DAY

［自戦4—B］

芝公園
（芝公園）

クリア報酬
◇マッカ:188

発生時間
9:00 ～ 13:00



勝利条件
・全ての悪魔の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
アーヴァンク	妖獣	228	66	耐	弱	―	―	耐	―	妖気迅雷	氷の乱舞	猛反撃／聖騎士の精神
ヴィゾフニル	霊鳥	186	66	―	―	―	吸	弱	―	飛翔	マハジオ／吸魔／雷の乱舞	封魔追加
ケットシー1	魔獣	204	74	―	―	―	弱	耐	―	獣の跳躍	マハザン	―
ケットシー2	魔獣	204	74	―	―	―	弱	耐	―	獣の跳躍	マハザン／メディア	衝撃強化／マヒ追加
バジリスク	邪龍	197	74	―	―	―	弱	耐	反	邪念の波動	ペトラレイ	耐衝撃／石化追加／聖騎士の精神
ロア1	邪鬼	328	88	―	弱	―	―	―	無	呪縛	パララレイ／クロスレイ	三分の活泉
ロア2	邪鬼	328	88	―	弱	―	―	―	無	呪縛	パララレイ／クロスレイ／ペトラレイ	三分の活泉

◇メモリーディスクからダウンロード可能なデータ

マハラギ、マハブフ、マハジオ、マハザン、吸魔、ペトラレイ、捨身の一撃、絶妙打、弱者必滅拳、同族の心得・攻、同族の心得・防、メディア、リカーム、石化追加、三分の活泉、猛反撃、火炎強化、氷結強化、電撃強化、衝撃強化、S烈攻の秘法、S堅盾の秘法、400マッカ

FREE BATTLE

4TH DAY

［自戦4—C］

池袋
（衛国寺）

クリア報酬
◇マッカ:272

発生時間
13:30 ～ 16:00



勝利条件
・全ての悪魔の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
ケットシー1	魔獣	204	74	―	―	―	弱	耐	―	獣の跳躍	マハザン／マハラギ	マヒ追加
ケットシー2	魔獣	204	74	―	―	―	弱	耐	―	獣の跳躍	マハザン／マハラギ	衝撃強化／マヒ追加
ニスロク	堕天使	216	101	―	無	弱	―	―	耐	いけにえの盟約	マハラギ／弱者必滅拳	マヒ追加／三分の魔脈
ハクタク	神獣	216	85	―	耐	耐	耐	弱	―	瞬転の舞	ディアラハン／マカジャマオン	勝利の息吹
パワー1	天使	240	52	―	―	―	耐	―	弱	天使の血杯	リカーム／マハジオ	―
パワー2	天使	240	52	―	―	―	耐	―	弱	天使の血杯	リカーム／マハジオ	封魔追加
ベリ	鬼女	210	90	―	―	―	耐	―	弱	献身	マハジオ／吸魔／雷の乱舞	耐電撃
ロア	邪鬼	328	88	―	弱	―	―	―	無	呪縛	パララレイ／クロスレイ／ペトラレイ	三分の活泉

FREE BATTLE

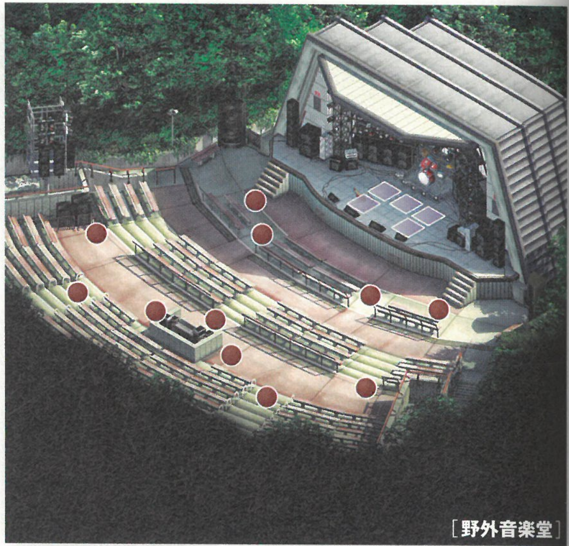
4TH DAY

[自戦4—D]

東京
(野外音楽堂)

クリア報酬
マッカ:240

発生時間
13:30 ～ 16:00


[野外音楽堂]

[勝利条件
・全ての悪魔の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件]

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
アーヴァンク	妖獣	228	66	耐	弱	―	―	耐	―	妖気迅雷	氷の乱舞	猛反撃／聖騎士の精神
ケットシー1	魔獣	204	74	―	―	―	弱	耐	―	獣の跳躍	マハザン	―
ケットシー2	魔獣	204	74	―	―	―	弱	耐	―	獣の跳躍	マハザン／マハラギ	マヒ追加
ニスロク	堕天使	216	101	―	無	弱	―	―	耐	いけにえの盟約	マハラギ／弱者必滅拳	マヒ追加／三分の魔脈
バジリスク	邪龍	197	74	―	―	―	弱	耐	反	邪念の波動	ペトラレイ	耐衝撃／石化追加／聖騎士の精神
パワー1	天使	240	52	―	―	―	耐	―	弱	天使の血杯	リカーム／マハジオ	―
パワー2	天使	240	52	―	―	―	耐	―	弱	天使の血杯	リカーム／マハジオ	封魔追加
ロア1	邪鬼	328	88	―	弱	―	―	―	無	呪縛	パラライ／クロスレイ	三分の活泉
ロア2	邪鬼	328	88	―	弱	―	―	―	無	呪縛	パラライ／クロスレイ／ペトラレイ	三分の活泉

FREE BATTLE

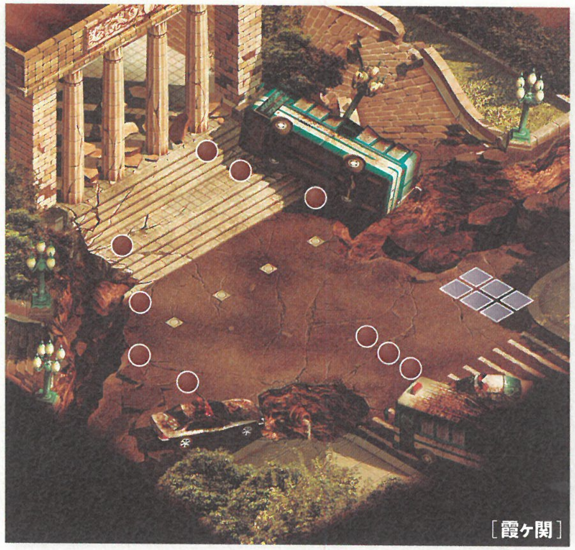
4TH DAY

[自戦4—E]

永田町
(霞が関)

クリア報酬
マッカ:300

発生時間
16:30 ～ 18:30


[霞ヶ関]

[勝利条件
・全ての悪魔の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件]

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
ケットシー1	魔獣	204	74	―	―	―	弱	耐	―	獣の跳躍	マハザン／メディア	衝撃強化／マヒ追加
ケットシー2	魔獣	204	74	―	―	―	弱	耐	―	獣の跳躍	マハザン／マハラギ	衝撃強化／マヒ追加
ニスロク	堕天使	216	101	―	無	弱	―	―	耐	いけにえの盟約	マハラギ／弱者必滅拳	マヒ追加／三分の魔脈
ハクタク	神獣	216	85	―	耐	耐	耐	弱	―	瞬転の舞	ディアラハン／マカジャマオン	勝利の息吹
パワー1	天使	240	52	―	―	―	耐	―	弱	天使の血杯	リカーム／マハジオ	―
パワー2	天使	240	52	―	―	―	耐	―	弱	天使の血杯	リカーム／マハジオ	封魔追加
ペリ	鬼女	210	90	―	―	―	耐	―	弱	献身	マハジオ／吸魔／雷の乱舞	耐電撃
ロア1	邪鬼	328	88	―	弱	―	―	―	無	呪縛	パラライ／クロスレイ	三分の活泉
ロア2	邪鬼	328	88	―	弱	―	―	―	無	呪縛	パラライ／クロスレイ／ペトラレイ	三分の活泉

5TH DAY

封鎖の真実

新たに着信したラプラスメールには、マリとケイスケが死亡するという信じがたい内容が記されていた。封鎖内で暴動が多発する中、主人公たちはマリとケイスケを救う方法を探るため必死の調査を開始する。

POINT 1 ルート分岐と好感度に関わるイベントを行なう

5TH DAYのうちに必ずこなしておきたいのは、[任意4−21]と[任意5−11]だ。このふたつはサーバーの解析に必要で、両方を行なっておかないとアツロウルートとジンルートへ進めなくなってしまう。また、この日はイヅナやアマネの好感度を上昇させるイベントが多く、[必戦5−21][任意5−25][必須5−26]では大幅に好感度を上げるチャンス。これらのイベントをこなして、しっかりと好感度を上げよう。



とくに[任意5−25]は行なうだけでイヅナの好感度が10も上昇する。任意イベントなので見逃さないように。

POINT 2 マリとケイスケの生死に関わる重要イベント

12:00以降に発生する[任戦5−17][任戦5−18][必戦5−20]は、マリとケイスケの生死に関わる重要なイベントで、下のようにマリのバッグをどのように扱ったかで結果や発生時間が変化する。マリのバッグをカイドーに渡しており、下のようにイベントを進めればふたりを助けられるものの、バッグをマリに渡しているとどちらか一方しか助けられず、バッグを誰にも渡していないとマリの死亡が確定する。なお、マリが死亡すると彼女が加入しなくなるだけだが、ケイスケが死亡すると彼が仲間に復帰しなくなるうえ、アツロウルートへの道が閉ざされてしまう。どちらか一方しか助けられない場合は、ケイスケを助けたほうが無難だろう。

◇マリのバッグを誰にも渡していない場合

時間帯	行なえるイベント	イベントを行なった結果
12:00～12:30	[任戦5−17] 武芸館前のバトル〈4〉	[任戦5−18]が消滅。マリが死亡
	[任戦5−18] 芝公園のバトル〈1〉	[任戦5−17]と[必戦5−20]が消滅。ケイスケが生存しマリが死亡
13:00～13:30	[必戦5−20] 東京タワー下のバトル〈3〉	ケイスケが死亡

◇マリのバッグをマリに渡した場合

時間帯	行なえるイベント	イベントを行なった結果
12:00～12:30	[任戦5−17] 武芸館前のバトル〈4〉	[任戦5−18]が消滅。マリにクドラクを倒させるとマリが生存
	[任戦5−18] 芝公園のバトル〈1〉	[任戦5−17]と[必戦5−20]が消滅。ケイスケが生存しマリが死亡
13:00～13:30	[必戦5−20] 東京タワー下のバトル〈3〉	ケイスケが死亡

◇マリのバッグをカイドーに渡した場合

時間帯	行なえるイベント	イベントを行なった結果
12:00～12:30	[任戦5−17] 武芸館前のバトル〈4〉	マリにクドラクを倒させるとマリが生存
13:00～13:30	[任戦5−18] 芝公園のバトル〈1〉	[必戦5−20]が消滅。ケイスケが生存
14:00～14:30	[必戦5−20] 東京タワー下のバトル〈3〉	ケイスケが死亡

POINT 3 ケイスケとミドリの加入、離脱について

[任戦5−18]はケイスケとミドリが加入、もしくは離脱するイベントで、選択肢によってミドリが残留してケイスケも加入、ミドリが残留してケイスケは加入しない、ミドリが離脱してケイスケが加入、のいずれかの結果になる。戦力面での充実を考慮し、ふたりが仲間になる結果を選びたい。下にまとめたように選択肢を選び、ミドリを残留させつつケイスケを加入させよう。

ちなみにこれ以後のイベントの中には、ミドリが離脱しケイスケが加入した場合のみ発生するものもある。しかし、ミドリが離脱するとカイドー・ナオヤルートに進めなくなるため、これらのイベントを見たいなら2周目以降にすること。なお、ミドリが離脱する選択肢は、下の注釈のように特定の条件下では発生しないことに注意。



[任戦5−18]が終了すると、ヤマが合体可能となる。ケイスケとともに新たな戦力として活躍してもらおう。



離脱したミドリはカイドーとともに行動するようになり、ふたりが主人公たちと対決するイベントが発生する。

◇ケイスケとミドリの加入、離脱に関する選択肢

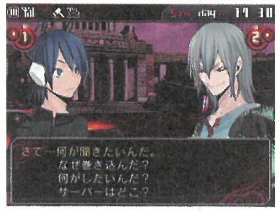
	仲間たちのセリフ	セリフに対する選択肢	選択肢を選んだ結果
❶※	アツロウ「この場だけ適当にごまかして、ケイスケを説得する機会を見る手もあるんじゃないか…!?」	そんなのはダメだ！	ケイスケとのバトルに突入。バトル後セリフ❸へ
		この場はごまかそう	セリフ❷へ
❷※	ミドリ「本気で相手の事を思うなら、ケンカしてでも止めなきゃダメなんじゃないの…!?」	やっぱりケイスケを止めよう	ケイスケとのバトルに突入。バトル後セリフ❸へ
		だからって友達と戦うのか？	ミドリが離脱し、ケイスケが加入。バトルは回避される
❸	ミドリ「…ね、お願い。」	一緒に行こう	ケイスケが仲間になる
		ダメだ	セリフ❹へ
❹	ミドリ「ねぇ、<名前>さん！　お願いだから…！」	そこまで言うなら	ケイスケが仲間になる
		やっぱりダメだ	ケイスケが加入しない

※ハルが死亡していると発生しない。ハルが生存しており、カイドーにマリのバッグを渡した状態で[任戦5−17]を行なっていない場合も発生しない

POINT 4 [必戦5−31]でナオヤに認められておく

17:00以降に発生する[必戦5−31]では、主人公が3回行動するあいだに6チームの敵を撃破するとナオヤに認めてもらえる。ここでナオヤに認められておかないと、カイドー・ナオヤルートに進むための条件のひとつである[必須6−34]が発生しなくなることに注意。17:00になるまでにフリーバトルで味方を鍛え、ナオヤに認められるだけの実力を身につけておこう。

カイドー・ナオヤルートに進むには、[必須6−34]もしくは[必須6−38]を発生させることが条件で、[必須6−38]の発生条件を満たせるのであればここでナオヤに認められなくても問題ない。どうしてもナオヤに認められる条件を満たせないようなら、[必須6−38]を発生させることに集中すること(→P307)。



[必戦5−31]では、今後の調査に関する貴重な情報を得られる。情報を聞き逃さないように注意したい。

5TH DAY 発生イベントリスト

番号	タイトル	時間帯	場所とコマンド		備考
[必須5−01]	好 5TH DAY開始	8:30	渋谷	−	
[任意3−20]	PSE法の真実	9:00 ~ 18:30	秋葉原	アツロウ	[任意3−18]を行なうと発生。[任意5−15]出現中は発生しない。発生期間は3RD ~ 6TH DAY
[任意4−08]	ジンの主張	9:00 ~ 18:30	芝公園	ジン	[任意5−08]出現中は発生しない。発生期間は4TH ~ 5TH DAY
[任意4−09]	アヤの調査〈1〉	9:00 ~ 18:30	表参道	アヤの調査をする	[任意4−08]で選択肢「協力しましょうか」を選ぶと発生。発生期間は4TH ~ 6TH DAY。時間経過なし
[任意4−10]	アヤの調査〈2〉	9:00 ~ 18:30	品川	アヤの調査をする	[任意4−09]を行なうと発生。発生期間は4TH ~ 6TH DAY。時間経過なし
[任意4−11]	アヤの調査〈3〉	9:00 ~ 18:30	六本木	アヤの調査をする	[任意4−10]を行なうと発生。発生期間は4TH ~ 6TH DAY。時間経過なし
[任意4−12]	アヤの調査〈4〉	9:00 ~ 18:30	品川	アヤの調査をする	[任意4−11]を行なうと発生。発生期間は4TH ~ 6TH DAY。時間経過なし
[任意4−13]	ジンへの報告	9:00 ~ 18:30	表参道	ジン	[任意4−12]を行なうと発生。選択肢「実はアズマって人が」を選ぶとジンにアズマの情報を伝えられる。すでに情報を伝えていると消滅するが、伝えなければ何度でも発生。[任意5−23]出現中は発生しない。発生期間は4TH ~ 6TH DAY
[任意4−14]	COMPの拡大経路	9:00 ~ 18:30	表参道	ジン	[任意4−08]を行なうと発生。[任意4−13]か[任意5−23]出現中は発生しない。発生期間は4TH ~ 5TH DAY
[任意4−15]	好 アヤの調査〈カイドー編〉	9:00 ~ 11:30	渋谷	カイドー	[任意4−08]で選択肢「協力しましょうか」を選ぶと発生。[任意4−32]でマリのバッグを入手しており、[任意4−33]で選択肢「マリの話をする」を選んでいる場合は、選択肢「マリのバッグを渡す」を選ぶとカイドーにバッグを渡せる。[任意4−33]出現中は発生せず、[任意4−12]を行なうと消滅。発生期間は4TH ~ 5TH DAY
[任意4−20]	アヤの調査〈ハル編〉	9:00 ~ 18:30	表参道	ハル	[任意3−11]を行ない、[任意4−08]で選択肢「協力しましょうか」を選ぶと発生。ハルが死亡しているか[任意4−12]を行なうと消滅。発生期間は4TH ~ 5TH DAY
[任意4−21]	ナオヤの荷物	9:00 ~ 18:00	品川	アズマ	発生期間は4TH ~ 5TH DAY
[任意4−29]	神田で待つマリ	9:00 ~ 11:30	神田	マリ	[任意4−32]でマリのバッグを入手していると、マリにバッグを渡すことができる。[任意4−32]を行なわなければ何度でも発生するが、[任意4−15]、[任意4−33]、[任意4−34]のいずれかでカイドーにバッグを渡していると消滅。発生期間は4TH ~ 5TH DAY
[任意4−30]	マリのバッグ探し〈1〉	9:00 ~ 11:30	神田	マリのバッグを探す	発生期間は4TH ~ 5TH DAY。時間経過なし
[任意4−31]	マリのバッグ探し〈2〉	9:00 ~ 11:30	秋葉原	マリのバッグを探す	[任意4−30]を行なうと発生。発生期間は4TH ~ 5TH DAY。時間経過なし
[任意4−32]	マリのバッグ探し〈3〉	9:00 ~ 11:30	上野	マリのバッグを探す	[任意4−31]を行なうと発生。マリのバッグを入手可能。発生期間は4TH ~ 5TH DAY。時間経過なし
[任意4−33]	好 カイドーの主張	9:00 ~ 11:30	芝公園	カイドー	[任意2−23]を行なっていると出現する選択肢「マリの話をする」を選ぶとマリのことを伝えられる。「マリの話をする」を選んだあと、[任意4−32]でマリのバッグを入手している場合は、選択肢「マリのバッグを渡す」を選ぶとカイドーにバッグを渡せる。発生期間は4TH ~ 5TH DAY
[任意4−34]	好 バッグをカイドーに渡す	9:00 ~ 11:30	渋谷	カイドー	[任意4−32]でマリのバッグを入手しており、[任意4−33]で選択肢「マリの話をする」を選ぶと発生。[任意4−32]でマリのバッグを入手している場合は、選択肢「マリのバッグを渡す」を選ぶとカイドーにバッグを渡せる。バッグを持っていれば何度でも発生するが、[任意4−29]か[任意4−33]でバッグを手放していると消滅。[任意4−15]出現中は発生しない。発生期間は4TH ~ 5TH DAY
[必戦5−02]	東洋アンズ前のバトル〈4〉	9:00 ~ 11:30	池袋	サンセット通り	
[任意5−03]	封鎖と天使	9:00 ~ 19:00	上野	怪しい男と話す	時間経過なし
[任意5−04]	COMPの流出	9:00 ~ 18:30	新宿	ホンダ	
[任意5−05]	COMPの売買	9:00 ~ 18:30	新宿	神無伎町	[任意4−14]を行なうと発生。発生期間は5TH ~ 6TH DAY
[必須5−06]	ケイスケの暴走	9:00 ~ 11:30	秋葉原	ケイスケ	

番号	タイトル	時間帯	場所とコマンド		備考
[任意5−07]	ヒーローにこだわる理由	9:00 ~ 18:30	東京	ミドリ	4TH DAYの夜、ミドリのメールに「本当にヒーローになりたいんだね」と返信すると発生。[任戦5−18]でミドリが仲間から外れたか、[必戦5−20]を行なうと消滅。発生期間は5TH ~ 6TH DAY
[任意5−08]	好 メールの返答	9:00 ~ 18:30	表参道	ジン	4TH DAYの夜、ジンのメールに「ハルの事を詳しく」か「ジンさんの事を詳しく」と返信すると発生。[任意4−12]を行なっている場合、選択肢「アズマを知ってる？」を選ぶとジンにアズマの情報を伝えられる
[任意5−09]	好 アヤの思い出	9:00 ~ 18:30	表参道	ハル	[任意4−21]を行なうと発生。ハルが死亡していると消滅
[任意5−10]	封鎖と喧嘩	9:00 ~ 14:30	渋谷	アツロウ	[任意3−20]か[任意5−15]出現中は発生しない。[必戦5−21]を行なうと消滅
[任意5−11]	荷物の受け取り	9:00 ~ 18:30	品川	アズマ	[任意4−21]を行なうと発生
[必須5−12]	アマネの内に宿しもの	9:00 ~ 11:30	品川	アマネと教祖	
[任意5−13]	ミドリと友だち	9:30 ~ 18:30	池袋	ミドリ	[任意5−07]を行なうと発生。[任戦5−18]でミドリが仲間から外れたか、[必戦5−20]を行なうと消滅。発生期間は5TH ~ 6TH DAY
[任意5−14]	COMPを広める者	9:30 ~ 18:30	新宿	ショウジ	[任意5−05]を行なうと発生。[任意5−22]出現中は発生しない。発生期間は5TH ~ 6TH DAY
[任意5−15]	資料の解読	9:30 ~ 18:30	秋葉原	アツロウ	[任意5−11]を行なうと発生。発生期間は5TH ~ 6TH DAY
[任意5−16]	ホンダの苛立ち	9:30 ~ 18:30	東京	ホンダ	[任意5−04]出現中は発生しない。発生期間は5TH ~ 6TH DAY
[任戦5−17]	好 武芸館前のバトル〈4〉	12:00 ~ 12:30	九段下	マリ	[任戦5−18]を発生させると消滅
[任戦5−18]	芝公園のバトル〈1〉	12:00 ~ 13:30	芝公園	ケイスケ	通常は12:00 ~ 12:30に発生し、[任戦5−17]を行なうと消滅。ただし、マリのバッグをカイドーに渡していると発生時間が13:00 ~ 13:30に変更となり、この場合は[任戦5−17]を行なっても消滅しない
[任意5−19]	ケイスケの過去	12:30 ~ 18:30	秋葉原	ケイスケ	[任戦5−18]でケイスケを仲間にしていたら発生。発生期間は5TH ~ 6TH DAY
[必戦5−20]	東京タワー下のバトル〈3〉	13:00 ~ 14:30	芝公園	カイドーとケイスケ	通常は13:00 ~ 13:30に発生し、[任戦5−18]を行なうと消滅。ただし、マリのバッグをカイドーに渡していると発生時間が14:00 ~ 14:30に変更となるが、この場合でも[任戦5−18]を行なっていると消滅する
[必戦5−21]	好 赤坂トンネルのバトル〈2〉	14:00 ~ 15:00	赤坂	イヅナと伏見	[任戦5−18]か[必戦5−20]を行なっていると発生
[任意5−22]	ショウジからの情報	14:30 ~ 18:30	池袋	ショウジ	[必戦5−21]を行なうと発生。発生期間は5TH ~ 6TH DAY
[任意5−23]	ジンの望む世界	14:30 ~ 18:30	表参道	ジン	[任意4−08]を行なうと発生。[任意4−12]を行なっていると、ジンにアズマの情報を伝えられる
[必須5−24]	帰りたいユズ〈1〉	14:30 ~ 18:30	渋谷	ユズ	[必戦5−21]を行なうと発生
[任意5−25]	好 ベル・ベリトと翔門会	14:30 ~ 18:30	赤坂	イヅナ	[必戦5−21]を行なうと発生。発生期間は5TH ~ 6TH DAY
[必須5−26]	好 アマネの忠告	14:30 ~ 17:30	六本木	アマネ	[必戦5−21]を行なうと発生
[必戦5−27]	ドーム球場前のバトル〈4〉	15:00 ~ 17:30	水道橋	カイドーとミドリ	[任戦5−18]でミドリが仲間から外れており、[必戦5−21]を行なうと発生
[必須5−28]	COMP開発の経緯	15:00 ~ 18:00	品川	翔門会施設	[必須5−26]を行なうと発生
[必戦5−29]	宮下公園のバトル〈4〉	15:30 ~ 18:00	渋谷	宮下公園	[任戦5−18]でミドリが仲間から外れている場合は、[必戦5−27]終了後に発生
[任意5−30]	帰りたいユズ〈2〉	16:00 ~ 18:30	芝公園	ユズ	[必須5−24]を行ない、ハルが死亡していると発生。発生期間は5TH ~ 6TH DAY
[必戦5−31]	霞が関のバトル〈2〉	17:30 ~ 18:30	永田町	ナオヤ	[必須5−28]と[必戦5−29]を行なうと発生。主人公が3回行動するあいだに6チームの敵を撃破するとナオヤに認めてもらえる
[必須5−32]	好 5TH DAY終了	19:00	渋谷	アツロウとユズ	

5TH DAY 必須イベントタイムチャート

場所	イベント
池袋	[必戦5-02] 東洋アンズ前のバトル〈4〉「サンセット通り」
水道橋	[必戦5-27] ドーム球場前のバトル〈4〉「カイドーとミドリ」
秋葉原	[必須5-06] ケイスケの暴走「ケイスケ」
渋谷	[必須5-01] 5TH DAY開始
渋谷	[必須5-24] 帰りたいユズ〈1〉「ユズ」
渋谷	[必戦5-29] 宮下公園のバトル〈4〉「宮下公園」
永田町	[必戦5-31] 霞が関のバトル〈2〉「ナオヤ」
赤坂	[必戦5-21] 赤坂トンネルのバトル〈2〉「イヅナと伏見」
赤坂	[必須5-32] 5TH DAY終了「アツロウとユズ」
六本木	[必須5-26] アマネの忠告「アマネ」
芝公園	[必戦5-20] 東京タワー下のバトル〈3〉「カイドーとケイスケ」
品川	[必須5-12] アマネの内に宿しもの「アマネと教祖」
品川	[必須5-28] COMP開発の経緯「翔門会施設」

5TH DAY 任意イベントタイムチャート

場所	イベント
池袋	[任意5-13] ミドリと友だち「ミドリ」
池袋	[任意5-22] ショウジからの情報「ショウジ」
上野	[任意4-32] マリのバッグ探し〈3〉「マリのバッグを探す」
上野	[任意5-03] 封鎖と天使「怪しい男と話す」
新宿	[任意5-04] COMPの流出「ホンダ」
新宿	[任意5-05] COMPの売買「神無伎町」
新宿	[任意5-14] COMPを広める者「ショウジ」
秋葉原	[任意3-20] PSE法の真実「アツロウ」
秋葉原	[任意4-31] マリのバッグ探し〈2〉「マリのバッグを探す」
秋葉原	[任意5-19] ケイスケの過去「ケイスケ」
秋葉原	[任意5-15] 資料の解読「アツロウ」
九段下	[任戦5-17] 武芸館前のバトル〈4〉「マリ」
神田	[任意4-29] 神田で待つマリ「マリ」
神田	[任意4-30] マリのバッグ探し〈1〉「マリのバッグを探す」
東京	[任意5-07] ヒーローにこだわる理由「ミドリ」
東京	[任意5-16] ホンダの苛立ち「ホンダ」
表参道	[任意4-09] アヤの調査〈1〉「アヤの調査をする」
表参道	[任意4-13] ジンへの報告「ジン」
表参道	[任意4-14] COMPの拡大経路「ジン」
表参道	[任意4-20] アヤの調査〈ハル編〉「ハル」
表参道	[任意5-08] メールの返答「ジン」
表参道	[任意5-09] アヤの思い出「ハル」
表参道	[任意5-23] ジンの望む世界「ジン」
渋谷	[任意4-15] アヤの調査〈カイドー編〉「カイドー」
渋谷	[任意4-34] バッグをカイドーに渡す「カイドー」
渋谷	[任意5-10] 封鎖と喧嘩「アツロウ」
赤坂	[任意5-25] ベル・ベリトと翔門会「イヅナ」
六本木	[任意4-11] アヤの調査〈3〉「アヤの調査をする」
芝公園	[任意4-08] ジンの主張「ジン」
芝公園	[任意4-33] カイドーの主張「カイドー」
芝公園	[任戦5-18] 芝公園のバトル〈1〉「ケイスケ」
芝公園	[任意5-30] 帰りたいユズ〈2〉「ユズ」
品川	[任意4-10] アヤの調査〈2〉「アヤの調査をする」
品川	[任意4-12] アヤの調査〈4〉「アヤの調査をする」
品川	[任意4-21] ナオヤの荷物「アズマ」
品川	[任意5-11] 荷物の受け取り「アズマ」

EVENT BATTLE

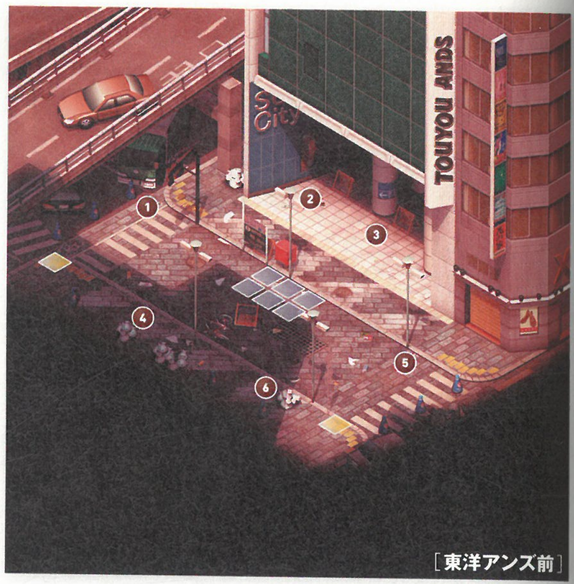
5TH DAY

［必戦5－02］

池袋
（東洋アンズ前）

クリア報酬
◇EXP:1050　◇マッカ:680

発生時間
9:00～11:30



［東洋アンズ前］

勝利条件	敗北条件	出撃条件
・全ての悪魔使いの撃破	・主人公たちの全滅	
	・悪魔使いに逃げられる※1	

※1 敵を4チーム倒すと追加

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	悪魔使い指揮官
	左	ペリ
	右	ヤム
2	L	悪魔使い自衛隊員3
	左	ペリ
	右	オロバス
3	L	悪魔使い自衛隊員3
	左	ロア
	右	ロア
4	L	悪魔使い自衛隊員2
	左	ハヌマーン
	右	ハヌマーン
5	L	悪魔使い自衛隊員2
	左	ペリ
	右	ハヌマーン
6	L	悪魔使い自衛隊員1
	左	ヤム
	右	ヤム

あとから配置されるチーム

No	配置	名前

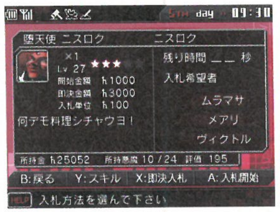
出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
悪魔使い指揮官	人間	264	74	耐	－	－	－	－	－	S闘気の装束	マハブフ／氷の乱舞／アムリタ	耐物理
悪魔使い自衛隊員1	人間	270	78	耐	－	－	－	－	－	S闘気の装束	マハブフ／氷の乱舞／アムリタ	耐物理
悪魔使い自衛隊員2	人間	276	82	耐	－	－	－	－	－	S絶一門・魔力	マハザン／嵐の乱舞／メディア	耐物理
悪魔使い自衛隊員3	人間	366	84	耐	－	－	－	－	－	Sメディア	会心の予言／弱者必滅拳／絶妙打	三分の活泉／耐物理／貫通
オロバス	堕天使	253	148	－	－	弱	耐	－	無	いけにえの盟約	マハジオ／弱者必滅拳／ジオ	魔力無効

名前	種族	HP	MP							先制発動スキル	コマンドスキル	自動効果
ハヌマーン	幻魔	264	80	耐	－	－	－	弱	－	夢幻の具足	嵐の乱舞	猛反撃／貫通
ペリ	鬼女	210	90	－	－	－	耐	－	弱	献身	マハジオ／吸魔／雷の乱舞	耐電撃
ヤム	邪龍	240	96	－	－	－	－	弱	無	邪念の波動	ペトラレイ／万魔の乱舞	見覚えの成長
ロア	邪鬼	328	88	－	弱	－	－	－	無	呪縛	パララレイ／クロスレイ／ペトラレイ	三分の活泉

魔力攻撃スキルを中心に味方を編成

敵として出現するすべての悪魔使いは「耐物理」のスキルを持ち、さらに物理に耐性を持つハヌマーンも登場する。物理攻撃を得意とするメンバーは控えに回し、魔法攻撃スキルを持つ仲魔を出撃させよう。なお、敵の弱点のほとんどが火炎と衝撃属性なので、「マハラギ」や「マハザン」を持つ仲魔がいると効率よく戦える。これらのスキルを持つ手頃な仲魔がいないなら、ケットシーとニスロクの合体でペリを生成しよう。どちらの素材もデビオクで購入すればよく、簡単に「マハラギ」や「マハザン」を継承可能だ。しかも「献身」でHPを回復できるため、攻守両面で活躍が見込める。また、6チームの敵のうち4チームを撃破すると、残りの悪魔使いはマップ左か下の脱出ポイントへ向けて逃げ始める。敵を逃がさないようにするため、「呪縛」や「龍胴絞め」を持つ仲魔を何体か用意しておくこと。



ニスロクはプラチナランクに出品される悪魔だ。デビオクのランクをアップして、さっそく購入してみよう。

脱出ポイントから遠い敵を残しておこう

このバトルでは強力なスキルをクラック可能で、とくに「貫通」「魔力無効」「Sメディア」「S絶一門・魔力」は今後のバトルで必要になってくる。バトルを始めるまえに、クラックの設定を済ませておくこと。

バトル中は用意しておいた攻撃スキルで敵を倒せばいいのだが、4チームの敵を倒すと残りの敵が逃走することに注意したい。脱出ポイントの位置を考慮し、脱出ポイントから遠い場所にいる❷と❸の敵を残しておこう。必要ならば「呪縛」や「龍胴絞め」を持つ仲魔を召喚して、敵の動きを止めつつ殲滅すること。



余裕があるなら❷と❸のチームを攻撃してリーダー以外の敵を倒しておくと、あとで殲滅しやすくなる。

EVENT BATTLE

5TH DAY

[任戦5−17]

九段下
(武芸館前)

クリア報酬

◇EXP:1200 ◇マッカ:800

発生時間

12:00 ~ 12:30



勝利条件
・全ての悪魔の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅
・マリの死亡※1
・カイドーの死亡※2

出撃条件

※1 マリのバッグをマリかカイドーに渡していれば追加　※2マリのバッグをカイドーに渡しているか、誰にも渡さなかった場合に追加

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	クドラク1または2
	左	−
	右	−
2	L	モスマン2
	左	モスマン1
	右	モスマン1
3	L	バイブ・カハ
	左	オルトロス
	右	バイブ・カハ
4	L	モスマン2
	左	モスマン1
	右	モスマン1
5	L	オロバス
	左	ローレライ
	右	ローレライ
6	L	マリ1または2
	左	−
	右	−
7	L	カイドー
	左	バズス
	右	ローレライ

あとから配置されるチーム

No	配置	名前
A	L	オロバス
	左	ローレライ
	右	ローレライ
B	L	バイブ・カハ
	左	オルトロス
	右	オルトロス

◇チーム配置の補足

敵を2チーム倒すと、チームA、Bが出現

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル/先制発動スキル	コマンドスキル / 自動効果
オルトロス	魔獣	245	88	−	吸	弱	−	耐	−	獣の跳躍	コマンドスキル: 炎の乱舞 / 自動効果: 貫通/食いしばり
オロバス	堕天使	253	148	−	−	弱	耐	−	無	いけにえの盟約	コマンドスキル: マハジオ/弱者必滅拳/ジオ / 自動効果: 魔力無効
カイドー	人間	482	63	−	−	−	−	−	−	(先制発動スキル) S絶一門・魔力	コマンドスキル: 絶妙打/弱者必滅拳/万魔の乱舞 / 自動効果: 三分の活泉/猛反撃/貫通
クドラク1※1	邪鬼	661	127	耐	弱	反	−	−	−	呪縛	コマンドスキル: ブフダイン/ペトラレイ/マハブフ / 自動効果: 吸収追加/獣の眼光/氷結反射
クドラク2※1	邪鬼	490	147	耐	弱	反	−	−	−	呪縛	コマンドスキル: ブフダイン/ペトラレイ/マハブフ / 自動効果: 氷結激化/獣の眼光/氷結反射
バイブ・カハ	霊鳥	259	107	耐	−	−	−	弱	弱	飛翔	コマンドスキル: 会心の予言 / 自動効果: 勝利の息吹/エクストラワン/吸収追加
バズス	邪神	255	150	−	−	弱	−	無	耐	混沌の波動	コマンドスキル: 万魔の乱舞/メディア/ペトラレイ / 自動効果: 吸収追加/衝撃無効/獣の眼光
マリ1※2	人間	396	142	耐	−	−	−	−	無	(先制発動スキル) S魔道結界・陰	コマンドスキル: 吸魔/デスバウンド/ディアラハン / 自動効果: エクストラワン/食いしばり/魔力無効
マリ2※2	人間	432	152	耐	−	耐	−	−	無	(先制発動スキル) S魔道結界・陰	コマンドスキル: 吸魔/デスバウンド/ディアラハン / 自動効果: エクストラワン/食いしばり/魔力無効
モスマン1	妖獣	250	153	−	無	耐	弱	−	−	妖気迅雷	コマンドスキル: メディア/マハザン/魔性の乱舞 / 自動効果: マヒ追加
モスマン2	妖獣	250	153	−	無	耐	弱	−	−	妖気迅雷	コマンドスキル: メディア/マハザン/魔性の乱舞 / 自動効果: 食いしばり/吸収追加/マヒ追加
ローレライ	妖精	200	198	−	−	−	耐	耐	弱	おまじない	コマンドスキル: ディアラハン/マカジャマオン/アムリタ / 自動効果: 見覚えの急成長/三分の魔脈/聖騎士の精神

※1 以前にクドラクを倒していないか、マリのバッグを渡していない場合はクドラク1が出現。以前にクドラクを倒したことがあり、マリのバッグを渡していればクドラク2が出現　※2 以前にクドラクを倒していなければマリ1が、倒していればマリ2が出現

バッグの扱い方で展開が変化する

このバトルは、マリのバッグをどのように扱ったかで展開が変化し、バッグをマリに渡しているとマリが、カイドーに渡した場合にはマリとカイドーが、誰にも渡していないとカイドーがそれぞれ味方として登場する。また、このバトルはマリとケイスケの生死に関連しており、マリのバッグをカイドーに渡した場合のみふたりを助けることが可能だ(→P150)。

マリ、もしくは彼女に加えてカイドーがともに戦う展開だと、開始直後からクドラクが脱出ポイントへ逃走する。クドラクに逃げられるか主人公たちがクドラクを倒すと、勝利してもマリが死亡してしまうため、クドラクを足止めしつつこの敵をマリに倒させる必要がある。一番最初に行動できる主人公に「マハラギ」「耐氷結」「魔力無効」「S堅盾の秘法」をセットしておき、このチームに「妖気迅雷」と「龍胴絞め」を持つ仲魔を編入しておこう。残りの味方には火炎、電撃、氷結、衝撃属性の攻撃スキルに加えて、「おまじない」や「献身」などの回復スキルを持たせておくこと。なお、バッグを誰にも渡していないとバトル開始時にマリが死亡してしまうため、クドラクを足止めする必要はなくなる。主人公もほかの味方と同じようなスキルの設定を行ない、カイドーと協力して敵を全滅させればいい。

クドラクを包囲したあと敵を撃退しよう

マリにクドラクを倒させるには、まず「妖気迅雷」で主人公をクドラクの右下へ移動させる。そして「マハラギ」や仲魔の攻撃スキルで、クドラクを倒さない程度にダメージを与えよう。残りの3チームはクドラクを囲むように移動し、クドラクを攻撃しつつ接近してくるほかの敵チームを撃退すること。あとはマリがクドラクにトドメを刺すのを待つのだが、マリがダメージを受けているなら優先的に回復してあげよう。



ここに主人公を置けば、「龍胴絞め」の効果でクドラクは身動きがとれない。残りの味方で囲めばなお万全だ。

EVENT BATTLE

5TH DAY

［任戦5－18］

芝公園
（芝公園）

クリア報酬
◇EXP:1130 ◇マッカ:740

発生時間
12:00～13:30



勝利条件	敗北条件	出撃条件
・ヤマの撃破	・ケイスケ、民間人、警官の死亡	・アツロウの出撃
	・主人公たちの全滅	
	・警官がCOMPを持ったまま脱出	

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	オロバス
	左	モスマン1
	右	モスマン1
2	L	ケイスケ
	左	ハヌマーン
	右	ローレライ
3	L	ヤマ
	左	－
	右	－
4	L	モスマン2
	左	ヤム
	右	ヤム
5	L	オロバス
	左	ハヌマーン
	右	ハヌマーン
6	L	女性社員
	左	－
	右	－
7	L	悪魔使い警察官2
	左	ニスロク
	右	ヤム
8	L	悪魔使い警察官1
	左	ニスロク
	右	ヤム

あとから配置されるチーム

No	配置	名前

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							スキル種別	スキル	コマンドスキル	自動効果
悪魔使い警察官1	人間	282	82	耐	－	－	－	－	－	種族特有スキル	S魔道結界・陰	マハラギ／炎の乱舞	耐物理／戦神の加護／物理強化
悪魔使い警察官2	人間	300	86	－	－	耐	－	－	－	先制発動スキル	Sメディア	マハブフ	耐氷結／猛反撃／氷結強化
オロバス	堕天使	253	148	－	－	弱	耐	－	無	先制発動スキル	いけにえの盟約	マハジオ／弱者必滅拳／ジオ	魔力無効
ケイスケ	人間	259	161	－	－	－	－	－	－	種族特有スキル	S軽業の秘法	氷の乱舞／マハブフ／ディアラハン	三分の魔脈／エクストラワン／食いしばり
女性社員	人間	294	98	－	－	－	－	－	－	種族特有スキル	－	－	－
ニスロク	堕天使	216	101	－	無	弱	－	－	耐	種族特有スキル	いけにえの盟約	マハラギ／弱者必滅拳	マヒ追加／三分の魔脈
ハヌマーン	幻魔	264	80	耐	－	－	－	弱	－	種族特有スキル	夢幻の具足	嵐の乱舞	猛反撃／貫通
モスマン1	妖獣	250	153	－	無	耐	弱	－	－	種族特有スキル	妖気迅雷	メディア／マハザン／魔性の乱舞	マヒ追加
モスマン2	妖獣	250	153	－	無	耐	弱	－	－	種族特有スキル	妖気迅雷	メディア／マハザン／魔性の乱舞	食いしばり／吸収追加／マヒ追加
ヤマ	魔神	542	122	－	耐	－	耐	－	－	種族特有スキル	魔力覚醒	アギダイン／マハラギ	火炎激化／貫通／獣の眼光
ヤム	邪龍	240	96	－	－	－	－	弱	無	先制発動スキル	邪念の波動	ペトラレイ／万魔の乱舞	見覚えの成長
ローレライ	妖精	200	198	－	－	－	耐	耐	弱	先制発動スキル	おまじない	ディアラハン／マカジャマオン／アムリタ	見覚えの急成長／三分の魔脈／聖騎士の精神

選抜した2チームでヤマを倒そう

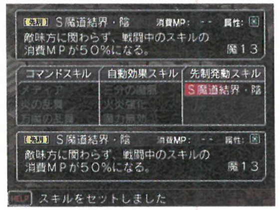
このバトルでは選択肢によって、ケイスケが加入する可能性がある。また、特定の条件で選べる選択肢によってはこのバトル自体を回避できるが、この場合はミドリが仲間から離脱してしまう。詳細は151ページにまとめてあるので、そちらを参照してほしい。

警官が脱出ポイントから逃げたり、警官や民間人がケイスケたちに倒されると敗北になってしまうものの、ヤマさえ倒せばクリアとなる。全員でヤマを攻撃したいところだが、ヤマは「火炎激化」と「魔力覚醒」で威力を高めた「マハラギ」や「アギダイン」を連発してくる強敵で、接近して戦うと危険だ。まず、魔力の高いリーダーをふたり選抜し、遠距離攻撃可能なヤムをそれぞれのチームに加えよう。そしてひとりのリーダーに「氷の乱舞」「氷結強化」「S烈攻の秘法」を、もう一方に「嵐の乱舞」と「衝撃強化」をセットすること。なお、警官は主人公たちが倒すと味方扱いとなり、マップに残るので、「S魔道結界・陰」や「Sメディア」など警官が持つスキルをクラック対象に設定しておこう。

バトルがスタートしたら選抜した2チームをヤマの居場所へ移動させて、離れた場所から「氷の乱舞」と「嵐の乱舞」で攻撃しよう。乱舞の発動回数にもよるが、2チームが合計で3～4回攻撃できればヤマを仕留められる。選抜チーム以外の味方は警官たちを倒し、脱出を阻止すると同時にスキルをクラックしよう。



ヤマに接近されるのは、ある程度は仕方がない。回復スキルで治療したあと、再び離れて攻撃を継続しよう。



「S魔道結界・陰」は、消費MPが半分になる便利なスキル。バトル終了後にさっそくセットしておこう。

EVENT BATTLE

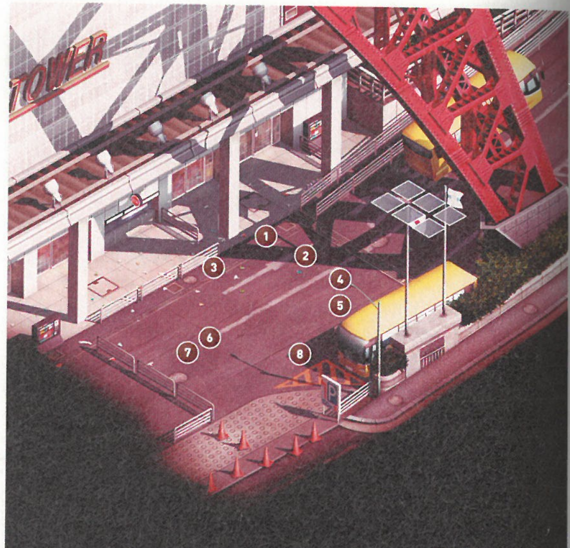
5TH DAY

［必戦5−20］

芝公園
（東京タワー下）

クリア報酬
◇EXP:1130 ◇マッカ:680

発生時間
13:00 ～ 14:30



［東京タワー下］

勝利条件
・カイドーの撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件
・アツロウの出撃

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	モスマン2
	左	ヤム
	右	ヤム
2	L	モスマン2
	左	モスマン1
	右	モスマン1
3	L	オロバス
	左	ハヌマーン1
	右	ハヌマーン2
4	L	モスマン2
	左	ヤム
	右	モスマン2
5	L	モスマン2
	左	モスマン1
	右	モスマン1
6	L	パズス
	左	オルトロス
	右	オロバス
7	L	カイドー
	左	オルトロス
	右	マハカーラ
8	L	オロバス
	左	レギオン
	右	レギオン

あとから配置されるチーム

No	配置	名前

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							スキル区分	特有スキル	コマンドスキル	自動効果
オルトロス	魔獣	245	88	ー	吸	弱	ー	耐	ー	種族特有スキル	獣の跳躍	炎の乱舞	貫通／食いしばり
オロバス	堕天使	253	148	ー	ー	弱	耐	ー	無	種族特有スキル	いけにえの盟約	マハジオ／弱者必滅拳／ジオ	魔力無効
カイドー	人間	482	63	ー	ー	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル	S絶一門・魔力	絶妙打／弱者必滅拳／万魔の乱舞	三分の活泉／猛反撃／貫通
パズス	邪神	575	189	ー	ー	弱	ー	無	耐	種族特有スキル	混沌の波動	万魔の乱舞／メディア／ペトラレイ	吸収追加／衝撃無効／獣の眼光
ハヌマーン1	幻魔	264	80	耐	ー	ー	ー	弱	ー	種族特有スキル	夢幻の具足	嵐の乱舞	猛反撃／食いしばり／貫通
ハヌマーン2	幻魔	264	80	耐	ー	ー	ー	弱	ー	種族特有スキル	夢幻の具足	嵐の乱舞	猛反撃／貫通
マハカーラ	魔神	340	98	ー	耐	弱	耐	ー	耐	種族特有スキル	魔力覚醒	会心の予言／捨身の一撃	戦神の加護／三分の活泉／聖騎士の精神
モスマン1	妖獣	250	153	ー	無	耐	弱	ー	ー	種族特有スキル	妖気迅雷	メディア／マハザン／魔性の乱舞	マヒ追加
モスマン2	妖獣	250	153	ー	無	耐	弱	ー	ー	種族特有スキル	妖気迅雷	メディア／マハザン／魔性の乱舞	食いしばり／吸収追加／マヒ追加
ヤム	邪龍	240	96	ー	ー	ー	ー	弱	無	種族特有スキル	邪念の波動	ペトラレイ／万魔の乱舞	見覚えの成長
レギオン	邪鬼	280	135	耐	弱	ー	弱	ー	耐	種族特有スキル	呪縛	ペトラレイ／氷の乱舞／パララレイ	耐物理

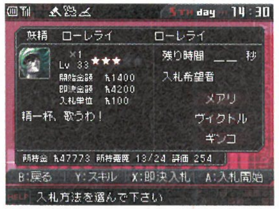
敵の弱点を突ける攻撃スキルを用意しよう

このバトルは［任戦5−18］を行なわなかった場合のみ発生する特殊な必須イベントで、バトル開始まえに必ずケイスケが死亡する（→P150）。

出現する敵の弱点は、火炎、氷結、電撃、衝撃属性に分散しており、これらの攻撃スキルを用意しておくことが重要だ。手頃な仲魔がいないなら、ニスロクとローレライの合体で「マハラギ」と「マハブフ」を持つライラ、ケットシーとニスロクの合体で「マハジオ」と「マハザン」を継承させたペリを生成するといい。ペリはヘケトとカブソの合体で生成したエンジェルと合体させて、より強力なブリジットにしておこう。

このバトルではカイドーを倒せばクリアとなるが、ここでパズスを倒しておけばこの悪魔の合体制限が解除される。HPの高いパズスを一気に倒せるように、魔の能力値の高いユズかミドリに「氷の乱舞」「氷結強化」「S烈攻の秘法」をセットしておくこと。

バトルが始まったら、モスマンには「マハジオ」、ハヌマーンには「マハザン」といったように、あらかじめ用意しておいた攻撃スキルで敵の弱点を突こう。強敵パズスが近寄ってきたら、ユズかミドリのチームを向かわせて「氷の乱舞」で撃破すればいい。後方にいるカイドーのチームも氷結属性に弱いので、ユズかミドリのチームで対抗すれば苦労せず勝てるだろう。



合体の素材となる悪魔は、どれもデビオクで購入できる。購入資金が足りないならフリーバトルで稼ごう。



パズスと戦うチームはある程度ダメージを受けてしまうが、ブリジットの「女神の慈愛」で回復すればいい。

EVENT BATTLE
5TH DAY

[必戦5−21]

赤坂
（赤坂トンネル）

クリア報酬
◇EXP:1280 ◇マッカ:860

発生時間
14:00 〜 15:00



[赤坂トンネル]

勝利条件
・全ての悪魔の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅
・伏見とイヅナの死亡※1

出撃条件

※1 チームA、B、Cの登場時に追加

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	オロバス
	左	ヴィゾフニル
	右	ヴィゾフニル
5	L	モスマン2
	左	ローレライ2
	右	ローレライ2

No	配置	名前
2	L	オロバス
	左	ハヌマーン2
	右	ハヌマーン2

No	配置	名前
3	L	オロバス
	左	オロバス
	右	ローレライ1

No	配置	名前
4	L	モスマン2
	左	ローレライ1
	右	ヤム

あとから配置されるチーム

No	配置	名前
A	L	バイブ・カハ
	左	ー
	右	ー
E	L	モスマン2
	左	モスマン1
	右	モスマン1

No	配置	名前
B	L	伏見三佐
	左	特殊部隊員
	右	特殊部隊員

No	配置	名前
C	L	イヅナ
	左	特殊部隊員
	右	特殊部隊員

No	配置	名前
D	L	オロバス
	左	オロバス
	右	ハヌマーン1

◇チーム配置の補足

初期配置チームすべての行動が1回ずつ終了するとチームA、B、Cが出現。敵を1チーム倒すと暴走COMPが出現し、一定間隔ごとに暴走COMPからチームD、Eが出現

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
イヅナ	人間	336	55	ー	ー	ー	ー	ー	ー	遠距離戦闘	銃撃	ー
ヴィゾフニル	霊鳥	228	82	ー	ー	ー	吸	弱	ー	飛翔	マハジオ／吸魔／魔性の乱舞	封魔追加
オロバス	堕天使	253	148	ー	ー	弱	耐	ー	無	いけにえの盟約	マハジオ／弱者必滅拳／ジオ	魔力無効
特殊部隊員	人間	264	88	ー	ー	ー	ー	ー	ー	遠距離戦闘	銃撃	ー
バイブ・カハ	霊鳥	259	107	耐	ー	ー	ー	弱	弱	飛翔	会心の予言	勝利の息吹／エクストラワン
ハヌマーン1	幻魔	264	80	耐	ー	ー	ー	弱	ー	夢幻の具足	嵐の乱舞	猛反撃／貫通
ハヌマーン2	幻魔	264	80	耐	ー	ー	ー	弱	ー	夢幻の具足	嵐の乱舞	猛反撃／食いしばり／貫通
伏見三佐	人間	276	94	ー	ー	ー	ー	ー	ー	遠距離戦闘	銃撃	ー
モスマン1	妖獣	250	153	ー	無	耐	弱	ー	ー	妖気迅雷	メディア／マハザン／魔性の乱舞	マヒ追加
モスマン2	妖獣	250	153	ー	無	耐	弱	ー	ー	妖気迅雷	メディア／マハザン／魔性の乱舞	食いしばり／吸収追加／マヒ追加
ヤム	邪龍	240	96	ー	ー	ー	ー	弱	無	邪念の波動	ペトラレイ／万魔の乱舞	見覚えの成長
ローレライ1	妖精	200	198	ー	ー	ー	耐	耐	弱	おまじない	ディアラハン／マカジャマオン／アムリタ	見覚えの急成長／三分の魔脈／聖騎士の精神
ローレライ2	妖精	200	198	ー	ー	ー	耐	耐	弱	おまじない	ディアラハン／マカジャマオン／ザンダイン	見覚えの急成長／三分の魔脈／衝撃激化

[移動をフォローする仲魔を各チームに編入]

出現する敵を全滅させれば勝利となる基本的なバトルだが、しばらくすると味方として伏見とイヅナが登場し、彼らが倒されるとゲームオーバーになってしまう。バトルの舞台となる赤坂トンネルには障害物が多いので、伏見たちを護衛できるように「飛翔」か「夢幻の具足」を持つ仲魔を各チームに加えておこう。また、敵の弱点は氷結、電撃、衝撃属性に集中しており、これらの攻撃スキルがあると有利に戦える。攻撃スキルが不足しているようなら、161ページで紹介したようなライラやブリジットを生成しておくといい。



「飛翔」ならバイブ・カハ、「夢幻の具足」ならばハヌマーンがオススメ。どちらもデビオクで購入できる。

[敵殲滅用と救出用にチームを二手に分けよう]

このバトルでは、味方を二手に分けると効率よく戦える。味方のうち3チームを敵に向けて移動させ、残りの1チームはイヅナたちが出現する位置に先回りさせよう。このあと前進したチームは用意しておいた攻撃スキルで近くにいる敵から殲滅し、先回りしたチームはイヅナたちと同時に出現する敵を撃破すること。なお、バトルの終盤にはマップ下に暴走COMPが出現するが、ここから登場する敵も同じように倒せばクリアだ。



余裕があるならわざと敵を全滅させずに、暴走COMPから出現する敵を倒して経験値を稼ぐのも手だ。

EVENT BATTLE

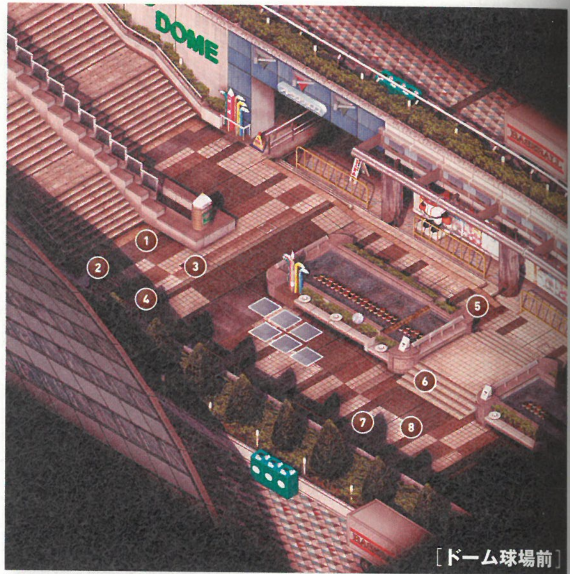
5TH DAY

［必戦5－27］

水道橋
（ドーム球場前）

クリア報酬
◇EXP:1350　◇マッカ:920

発生時間
15:00～17:30



［ドーム球場前］

勝利条件	敗北条件	出撃条件
・カイドー、ミドリの撃破	・ケイスケの死亡	・ケイスケの出撃
	・主人公たちの全滅	

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	カイドー
	左	レギオン2
	右	マハカーラ
2	L	ミドリ
	左	ライラ2
	右	ライラ1
3	L	パズス
	左	オルトロス
	右	オロバス
4	L	ジャアクフロスト
	左	－
	右	－
5	L	レギオン2
	左	レギオン1
	右	レギオン1
6	L	モスマン
	左	ヤム
	右	ヤム
7	L	モスマン
	左	ヤム
	右	ヤム
8	L	オロバス
	左	オロバス
	右	オロバス

あとから配置されるチーム

No	配置	名前

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							スキル種別	スキル	コマンドスキル	自動効果
オルトロス	魔獣	245	88	－	吸	弱	－	耐	－	種族特有スキル	獣の跳躍	炎の乱舞	火炎激化／食いしばり
オロバス	堕天使	253	148	－	－	弱	耐	－	無	種族特有スキル	いけにえの盟約	マハジオ／弱者必滅拳／ジオ	魔力無効
カイドー	人間	881	94	－	－	－	－	－	－	先制発動スキル	S絶一門・魔力	絶妙打／弱者必滅拳／魔性の乱舞	三分の活泉／猛反撃／貫通
ジャアクフロスト	邪鬼	605	275	－	反	反	－	－	－	種族特有スキル	呪縛	マハブフ／ブフダイン	火炎反射／氷結反射／氷結激化
パズス	邪神	575	189	－	－	弱	－	無	耐	種族特有スキル	混沌の波動	万魔の乱舞／メディア／ペトラレイ	吸収追加／衝撃無効／獣の眼光
マハカーラ	魔神	347	101	－	耐	弱	耐	－	耐	種族特有スキル	魔力覚醒	会心の予言／なぎ払い	戦神の加護／三分の活泉／聖騎士の精神
ミドリ	人間	419	301	－	－	－	－	－	－	先制発動スキル	S闘気の装束	ザンダイン／マハラギ／ディアラハン	三分の魔脈／衝撃激化／火炎激化
モスマン	妖獣	250	153	－	無	耐	弱	－	－	種族特有スキル	妖気迅雷	メディア／マハザン／魔性の乱舞	マヒ追加
ヤム	邪龍	240	96	－	－	－	－	弱	無	種族特有スキル	邪念の波動	ペトラレイ／万魔の乱舞	見覚えの成長
ライラ1	天使	231	150	－	－	無	耐	－	無	種族特有スキル	天使の血杯	マハブフ／吸魔	氷結激化／聖騎士の精神
ライラ2	天使	231	150	－	－	無	耐	－	無	種族特有スキル	天使の血杯	マハブフ／アムリタ	氷結激化／聖騎士の精神
レギオン1	邪鬼	280	135	耐	弱	－	弱	－	耐	種族特有スキル	呪縛	ペトラレイ／氷の乱舞／パララレイ	耐物理
レギオン2	邪鬼	280	135	耐	弱	－	弱	－	耐	種族特有スキル	呪縛	ペトラレイ／氷の乱舞／パララレイ	耐物理/氷結激化

魔の高いメンバーに厳選したスキルをセット

このバトルは［任戦5－18］でミドリが離脱すると発生し（→P151）、ミドリとカイドーが悪魔を従えて登場する。これらの敵に対抗するには、魔の能力値の高いユズ、ケイスケ、主人公のスキルを厳選することが重要だ。一番魔の高いユズに「氷の乱舞」「氷結強化」「S堅盾の秘法」をセットし、主人公に「嵐の乱舞」「衝撃強化」「耐氷結」「S烈攻の秘法」、ケイスケには「雷の乱舞」「万魔の乱舞」「電撃強化」「エクストラワン」「S闘気の装束」をセットしておくこと。さらにユズのチームには「鬼神双手」を持つナラギリと「氷結激化」を持つライラを編入し、主人公とケイスケのチームには同じライラや「吸魔」を持つブリジットなどを編入しよう。

バトルが始まったら、ユズのチームでパズスを、主人公とケイスケの2チームでジャアクフロストを狙う。パズスのチームには「氷の乱舞」と「マハブフ」で弱点を突けばよく、「鬼神双手」の効果があるため再度攻撃すればよほどのことがない限り殲滅できる。ジャアクフロストは、「嵐の乱舞」や「雷の乱舞」を中心とした2チームの連続攻撃で仕留めればいい。このあとは敵の攻撃で受けたダメージを回復しつつ、カイドーとミドリのチームを倒せばクリアだ。



スキルのセットはあくまで一例なので、乱舞と強化の組み合わせさえ変えなければ、好みで入れ替えてもいい。


味方チームの出撃位置は、このように設定しよう。この位置から移動すれば、先制攻撃を仕掛けられる。

EVENT BATTLE

5TH DAY

［必戦5－29］

渋谷
（宮下公園）

クリア報酬

◇EXP:1450 ◇マッカ:960

発生時間

15:30 ～ 18:00



勝利条件	敗北条件	出撃条件
・全悪魔を撃破し、悪魔使いを撃破してCOMPを取り上げる	・民間人の死亡	
・全ての悪魔の撃破※1	・主人公たちの全滅	

※1 外道悪魔使いを撃破すると「全悪魔を撃破し、悪魔使いを撃破してCOMPを取り上げる」から変化

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	レギオン
	左	レギオン
	右	レギオン
2	L	レギオン
	左	レギオン
	右	オルトロス
3	L	オロバス
	左	ハヌマーン2
	右	ハヌマーン1
4	L	オロバス
	左	オルトロス
	右	ローレライ
5	L	モスマン2
	左	モスマン1
	右	ヤム
6	L	女性社員
	左	女性社員
	右	会社員
7	L	会社員
	左	女性社員
	右	会社員
8	L	外道悪魔使い
	左	ピュートーン
	右	オルトロス

あとから配置されるチーム

No	配置	名前
A	L	オロバス
	左	ローレライ
	右	ローレライ
B	L	オロバス
	左	オルトロス
	右	オルトロス

◇チーム配置の補足

外道悪魔使いを除いた敵を3チーム撃破するとチームA、Bが出現

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP									コマンドスキル	自動効果
オルトロス	魔獣	245	88	ー	吸	弱	ー	耐	ー	種族特有スキル	獣の跳躍	炎の乱舞	貫通／食いしばり
オロバス	堕天使	253	148	ー	ー	弱	耐	ー	無	種族特有スキル	いけにえの盟約	マハジオ／弱者必滅拳／ジオ	魔力無効
会社員	人間	294	98	ー	ー	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル	ー	ー	ー
外道悪魔使い	人間	306	98	ー	ー	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル	S魔道結界・陰	万魔の乱舞／絶妙打／会心の予言	貫通／エクストラワン／物理強化
女性社員	人間	276	94	ー	ー	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル	ー	ー	ー
ハヌマーン1	幻魔	264	80	耐	ー	ー	ー	弱	ー	種族特有スキル	夢幻の具足	嵐の乱舞	猛反撃／貫通
ハヌマーン2	幻魔	264	80	耐	ー	ー	ー	弱	ー	種族特有スキル	夢幻の具足	嵐の乱舞	猛反撃／食いしばり／衝撃激化
ピュートーン	邪龍	301	118	ー	ー	耐	耐	弱	弱	種族特有スキル	邪念の波動	マハラギ／マハブフ／マハジオ	氷結激化／火炎激化／電撃激化
モスマン1	妖獣	250	153	ー	無	耐	弱	ー	ー	種族特有スキル	妖気迅雷	メディア／マハザン／魔性の乱舞	マヒ追加
モスマン2	妖獣	250	153	ー	無	耐	弱	ー	ー	種族特有スキル	妖気迅雷	メディア／マハザン／魔性の乱舞	食いしばり／吸収追加／マヒ追加
ヤム	邪龍	240	96	ー	ー	ー	ー	弱	無	種族特有スキル	邪念の波動	ペトラレイ／万魔の乱舞	見覚えの成長
レギオン	邪鬼	280	135	耐	弱	ー	弱	ー	耐	種族特有スキル	呪縛	ペトラレイ／氷の乱舞／パラライレイ	耐物理
ローレライ	妖精	200	198	ー	ー	ー	耐	耐	弱	種族特有スキル	おまじない	ディアラハン／マカジャマオン／アムリタ	見覚えの急成長／三分の魔脈／聖騎士の精神

「妖気迅雷」を用意して民間人を護衛しよう

2チームの民間人が倒されないように、敵悪魔と外道悪魔使いを全滅させるのがこのバトルだ。離れた場所にいる民間人を守るため「献身」や「女神の慈愛」に加えて、「妖気迅雷」を持ったチームをふたつほど用意しておくこと。攻撃スキルは氷結、電撃、衝撃属性があれば大半の敵に対抗できるが、これらの属性では弱点を突けない敵も出現する。「怒りの一撃」や「暴れまくり」などの威力の高い物理攻撃スキルや、万能属性の「万魔の乱舞」を出撃させる味方リーダーにセットしておこう。

バトルがスタートしたら「妖気迅雷」を持つ2チームを階段上に急行させて、まず外道悪魔使いを撃破しよう。この2チームはそのまま民間人の護衛役とし、右の階段や段差を飛び越えて近寄ってくる敵を撃退すること。護衛以外のチームは出撃場所から右上に移動させて、近くにいる敵から攻撃を開始。外道悪魔使い以外の敵を3チーム撃破すると増援が出現するが、1チームを先回りさせて対応すればOKだ。なお、民間人の隣りで「説得」コマンドを選ぶと、その民間人が説得したチームの後を追うようになる。このままマップ下の脱出ポイントまで民間人を誘導すれば彼らを逃がすことも可能だが、民間人を護衛しながら悪魔と戦うのは危険なので、説得しないほうがいいだろう。



外道悪魔使いを倒すと、以後味方扱いとしてマップに残る。民間人と同じように護衛してあげること。



敵の増援は、味方の出撃場所の近くから登場する。このあたりに味方のチームを配置して対応しよう。

EVENT BATTLE

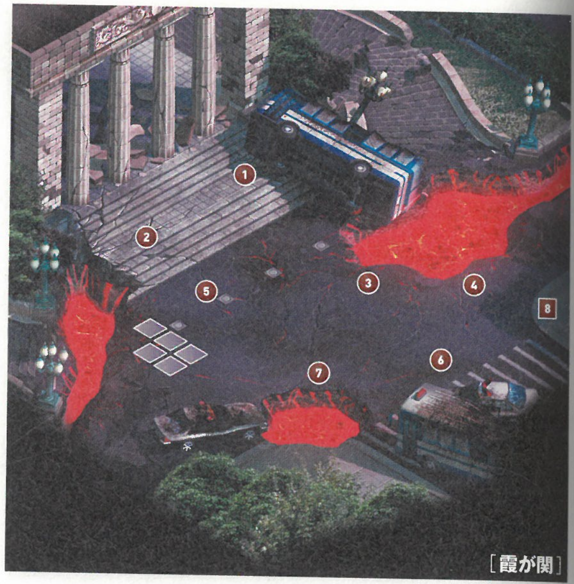
5TH DAY

［必戦 5−31］

永田町
（霞が関）

クリア報酬
◇EXP:1520　◇マッカ:1020

発生時間
17:30 ～ 18:30



勝利条件
・全ての悪魔の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件

初期配置のチーム

No	配置	名前
❶	L	オロバス
	左	オルトロス1
	右	オルトロス2
❷	L	レギオン2
	左	ロア
	右	ロア
❸	L	オロバス
	左	ローレライ
	右	ローレライ
❹	L	バイブ・カハ2
	左	ヤム
	右	ヤム
❺	L	レギオン1
	左	バイブ・カハ1
	右	バイブ・カハ1
❻	L	バイブ・カハ2
	左	ヤム
	右	ヤム
❼	L	ロア
	左	ハヌマーン
	右	モスマン
8	L	ナオヤ
	左	ー
	右	ー

あとから配置されるチーム

No	配置	名前

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
オルトロス1	魔獣	245	88	ー	吸	弱	ー	耐	ー	獣の跳躍	炎の乱舞	火炎激化／食いしばり
オルトロス2	魔獣	245	88	ー	吸	弱	ー	耐	ー	獣の跳躍	炎の乱舞	貫通／食いしばり
オロバス	堕天使	253	148	ー	ー	弱	耐	ー	無	いけにえの盟約	マハジオ／弱者必滅拳／ジオ	魔力無効
ナオヤ	人間	342	189	ー	耐	耐	耐	耐	耐	S魔道結界・陰（先制発動スキル）	護りの盾／万魔の乱舞／マカジャマオン	全門耐性／エクストラワン／食いしばり
バイブ・カハ1	霊鳥	259	107	耐	ー	ー	ー	弱	弱	飛翔	会心の予言	勝利の息吹／エクストラワン／吸収追加
バイブ・カハ2	霊鳥	259	107	耐	ー	ー	ー	弱	弱	飛翔	会心の予言／渾身の一撃	勝利の息吹／エクストラワン／吸収追加
ハヌマーン	幻魔	264	80	耐	ー	ー	ー	弱	ー	夢幻の具足	嵐の乱舞	猛反撃／食いしばり／衝撃激化
モスマン	妖獣	250	153	ー	無	耐	弱	ー	ー	妖気迅雷	メディア／マハザン／魔性の乱舞	食いしばり／吸収追加／マヒ追加
ヤム	邪龍	240	96	ー	ー	ー	ー	弱	無	邪念の波動	ペトラレイ／万魔の乱舞	見覚えの成長
レギオン1	邪鬼	280	135	耐	弱	ー	弱	ー	耐	呪縛	ペトラレイ／氷の乱舞／パララレイ	耐物理
レギオン2	邪鬼	280	135	耐	弱	ー	弱	ー	耐	呪縛	ペトラレイ／氷の乱舞／パララレイ	耐物理／氷結激化
ロア	邪鬼	328	88	ー	弱	ー	ー	ー	無	呪縛	パララレイ／クロスレイ／ペトラレイ	三分の活泉
ローレライ	妖精	200	198	ー	ー	ー	耐	耐	弱	おまじない	ディアラハン／マカジャマオン／アムリタ	見覚えの急成長／三分の魔脈／聖騎士の精神

主人公の行動順番を遅らせて課題をクリア

すべての悪魔を撃破すれば勝利となるのだが、バトルが開始するまえにナオヤが課題を出してくる。ナオヤが出す課題とは、主人公が3回行動するあいだに6チームの敵を撃破できるか否かで、この課題をクリアしてナオヤに認められておかないと、［必須6−34］が発生しなくなることに注意しよう（→P151）。

課題をクリアするには、主人公に行動順番が回るのをできるだけ遅らせるのがコツだ。主人公チームには、マップ上で使用できる「ディア」や「献身」などを持つ仲魔を編入し、主人公には「メディア」「マハラギ」「マハザン」「魔力無効」の各スキルをセットしておこう。ほかの味方チームは「怒りの一撃」と「物理強化」、「嵐の乱舞」と「衝撃激化」といったように、スキルをうまく組み合わせて攻撃面を強化しておくこと。

バトルが開始したら、主人公のチームで❺の敵を攻撃し、攻撃終了後にチーム全員で「ディア」や「献身」を使用する。こうして主人公がわざと行動順番を遅らせているあいだに、残り3チームで❸、❹、❻、❼などの敵を撃破すればいい。このように戦っても間に合わないという場合は、「妖気迅雷」を持つ仲魔の助けを借りてすばやく敵に接近しよう。



最初に主人公のチームをこの位置に移動させると、❷の敵が近寄ってきてさらに行動順番を遅らせることができる。



主人公が敵と戦うときは、あらかじめ用意しておいた「マハラギ」か「マハジオ」で敵の弱点を突こう。

5TH DAY

フリーバトル解説

上野のフリーバトルでは自衛隊員に気をつけよう

13:30から上野で発生する[自戦5―C]は、ほかのフリーバトルとは異なり、NPCとして自衛隊員が出現する。自衛隊員が悪魔に倒されてもゲームオーバーとなるので、このフリーバトルを行なう際は悪魔と自衛隊員の位置関係にも注意すること。また味方チームが自衛隊員の射程に入ると攻撃されることも覚えておこう。



敵チームのリーダーは物理属性に強いレギオンが中心。レギオンに有効な魔法スキルをそろえて対抗しよう。

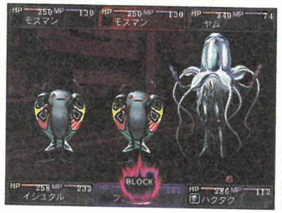
「魔力無効」をクラックして回復役にセット

5TH DAYのフリーバトルでクラックしておきたいスキルは、ヤムが持つ「万魔の乱舞」、オロバスが持つ「魔力無効」、バイブ・カハが持つ「エクストラワン」、モスマンやオルトロスが持つ「食いしばり」の4つ。とくに万能属性攻撃の「万魔の乱舞」と、魔力属性の攻撃を無効化する「魔力無効」は汎用性が非常に高い。「魔力無効」は多くの状態異常に対しての予防にもなるので、味方の回復を担当するリーダーに「アムリタ」といっしょにセットしておくと役に立つ。

また、9:00から赤坂で発生する[自戦5―B]ではメモリーディスクが出現する。4TH DAYのイベントバトルで「吸収追加」と「電撃激化」をクラックし損ねていた場合は、5TH DAYにこのメモリーディスクからデータを取得しよう。



「万魔の乱舞」は相手の防御相性に左右されない万能属性。安定したダメージを与えられるのが最大の利点だ。



「魔力無効」は一見すると地味だが、石化、封魔、毒、マヒを完全に無効化できる非常に優秀なスキルだ。

5TH DAY フリーバトルタイムチャート

	9:00	9:30	10:00	10:30	11:00	11:30	12:00	12:30	13:00	13:30	14:00	14:30	15:00	15:30	16:00	16:30	17:00	17:30	18:00	18:30
上野										[自戦5―C] 上野駅前のフリーバトル(1)										
新宿										[自戦5―D] チネシティ広場のフリーバトル(4)										
青山	[自戦5―A] 青山霊園のフリーバトル(2)																			
赤坂	[自戦5―B] 赤坂トンネルのフリーバトル(1)(強敵)																			
芝公園																[自戦5―E] 芝公園のフリーバトル(3)				

FREE BATTLE

5TH DAY

[自戦5―A]

青山
(青山霊園)

クリア報酬
マッカ: 345

発生時間
9:00～13:00


[青山墓地]

勝利条件	敗北条件	出撃条件
・全ての悪魔の撃破	・主人公たちの全滅	

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
ケットシー 1	魔獣	204	74	―	―	―	弱	耐	―	獣の跳躍	マハザン/マハラギ	マヒ追加
ケットシー 2	魔獣	204	74	―	―	―	弱	耐	―	獣の跳躍	マハザン/マハラギ	衝撃強化/マヒ追加
ニスロク	堕天使	216	101	―	無	弱	―	―	耐	いけにえの盟約	マハラギ/弱者必滅拳	マヒ追加/三分の魔脈
ハクタク	神獣	216	85	―	耐	耐	耐	弱	―	瞬転の舞	ディアラハン/マカジャマオン	勝利の息吹
ペリ	鬼女	210	90	―	―	―	耐	―	弱	献身	マハジオ/吸魔/雷の乱舞	耐電撃
ヤム	邪龍	240	96	―	―	―	―	弱	無	邪念の波動	ペトラレイ/万魔の乱舞	見覚えの成長
ロア	邪鬼	328	88	―	弱	―	―	―	無	呪縛	パラライレイ/クロスレイ/ペトラレイ	三分の活泉

FREE BATTLE

5TH DAY

［自戦5−B］

赤坂

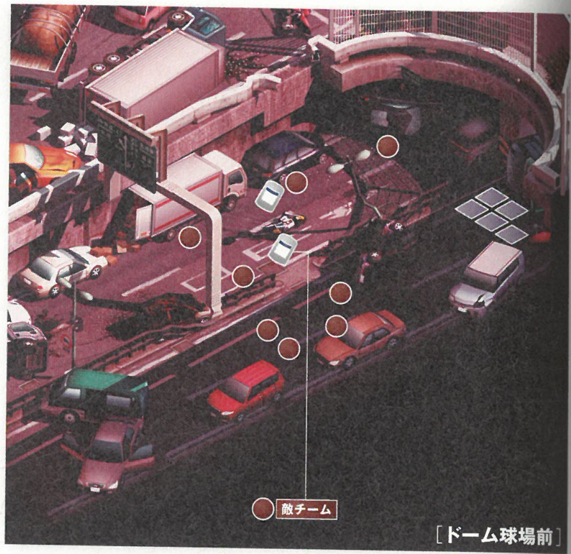
（赤坂トンネル）

クリア報酬

◇マッカ: 360

発生時間

9:00 ～ 13:00



【勝利条件

・全ての悪魔の撃破

敗北条件

・主人公たちの全滅

出撃条件】

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
モスマン1	妖獣	250	153	ー	無	耐	弱	ー	ー	妖気迅雷	メディア／マハザン／魔性の乱舞	マヒ追加
モスマン2	妖獣	250	153	ー	無	耐	弱	ー	ー	妖気迅雷	メディア／マハザン／魔性の乱舞	食いしばり／吸収追加／マヒ追加
ヤム	邪龍	240	96	ー	ー	ー	ー	弱	無	邪念の波動	ペトラレイ／万魔の乱舞	見覚えの成長
ロア	邪鬼	328	88	ー	弱	ー	ー	ー	無	呪縛	パラライ／クロスレイ／ペトラレイ	三分の活泉
ローレライ	妖精	200	198	ー	ー	ー	耐	耐	弱	おまじない	ディアラハン／マカジャマオン／アムリタ	見覚えの急成長／三分の魔脈／聖騎士の精神

◇ メモリーディスクからダウンロード可能なデータ

会心の予言、ディアラハン、戦神の加護、吸収追加、電撃激化、耐物理、見覚えの成長、勝利の息吹、物理強化、S闘気の装束、S窮地の練気、650マッカ

FREE BATTLE

5TH DAY

［自戦5−C］

上野

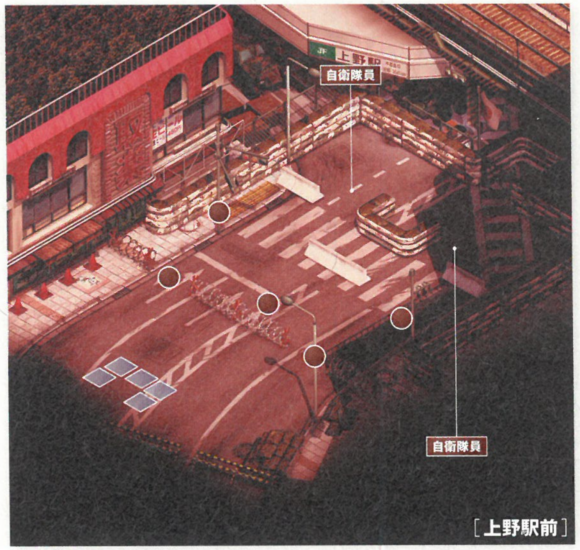
（上野駅前）

クリア報酬

◇マッカ: 405

発生時間

13:30 ～ 16:00



【勝利条件

・全ての悪魔の撃破

敗北条件

・主人公たちの全滅

・自衛隊が1チームでも死亡

・主人公たちが自衛隊員を撃破

出撃条件】

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
オルトロス	魔獣	245	88	ー	吸	弱	ー	耐	ー	獣の跳躍	炎の乱舞	火炎激化／食いしばり
オロバス	堕天使	253	148	ー	ー	弱	耐	ー	無	いけにえの盟約	マハジオ／弱者必滅拳／ジオ	魔力無効
自衛隊員	人間	288	96	ー	ー	ー	ー	ー	ー	遠距離戦闘	銃撃	ー
自衛隊指揮官	人間	294	98	ー	ー	ー	ー	ー	ー	遠距離戦闘	銃撃	ー
バイブ・カハ	霊鳥	259	107	耐	ー	ー	ー	弱	弱	飛翔	会心の予言	勝利の息吹／エクストラワン／吸収追加
レギオン	邪鬼	280	135	耐	弱	ー	弱	ー	耐	呪縛	ペトラレイ／氷の乱舞／パラライ	耐物理
ローレライ	妖精	200	198	ー	ー	ー	耐	耐	弱	おまじない	ディアラハン／マカジャマオン／アムリタ	見覚えの急成長／三分の魔脈／聖騎士の精神

FREE BATTLE

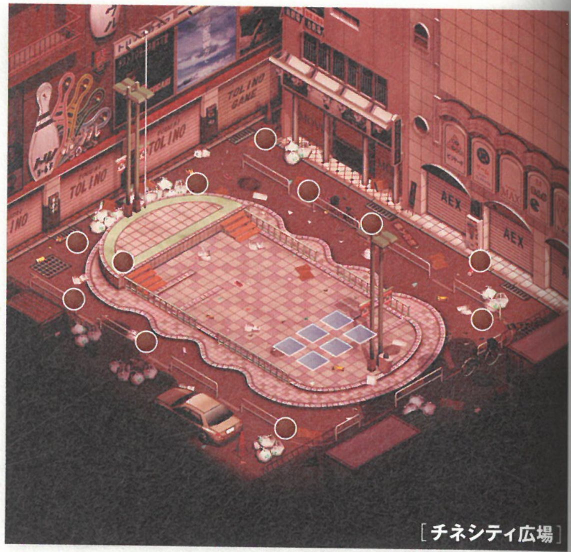
5TH DAY

[自戦5−D]

新宿
(チネシティ広場)

クリア報酬
マッカ:415

発生時間
13:30 〜 16:00



[チネシティ広場]

勝利条件
・全ての悪魔の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
オルトロス	魔獣	245	88	ー	吸	弱	ー	耐	ー	獣の跳躍	炎の乱舞	火炎激化/食いしばり
バイブ・カハ	霊鳥	259	107	耐	ー	ー	ー	弱	弱	飛翔	会心の予言	勝利の息吹/エクストラワン/吸収追加
ハヌマーン	幻魔	264	80	耐	ー	ー	ー	弱	ー	夢幻の具足	嵐の乱舞	猛反撃/貫通
モスマン1	妖獣	250	153	ー	無	耐	弱	ー	ー	妖気迅雷	メディア/マハザン/魔性の乱舞	マヒ追加
モスマン2	妖獣	250	153	ー	無	耐	弱	ー	ー	妖気迅雷	メディア/マハザン/魔性の乱舞	食いしばり/吸収追加/マヒ追加
ローレライ	妖精	200	198	ー	ー	ー	耐	耐	弱	おまじない	ディアラハン/マカジャマオン/アムリタ	見覚えの急成長/三分の魔脈/聖騎士の精神

FREE BATTLE

5TH DAY

[自戦5−E]

芝公園
(芝公園)

クリア報酬
マッカ:450

発生時間
16:30 〜 18:30



[芝公園]

勝利条件
・全ての悪魔の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
オロバス	堕天使	253	148	ー	ー	弱	耐	ー	無	いけにえの盟約	マハジオ/弱者必滅拳/ジオ	魔力無効
オルトロス	魔獣	245	88	ー	吸	弱	ー	耐	ー	獣の跳躍	炎の乱舞	火炎激化/食いしばり
レギオン	邪鬼	280	135	耐	弱	ー	弱	ー	耐	呪縛	ペトラレイ/氷の乱舞/パラテレイ	耐物理
ヤム	邪龍	240	96	ー	ー	ー	ー	弱	無	邪念の波動	ペトラレイ/万魔の乱舞	見覚えの成長
ローレライ	妖精	200	198	ー	ー	ー	耐	耐	弱	おまじない	ディアラハン/マカジャマオン/アムリタ	見覚えの急成長/三分の魔脈/聖騎士の精神
ハヌマーン	幻魔	264	80	耐	ー	ー	ー	弱	ー	夢幻の具足	嵐の乱舞	猛反撃/食いしばり/貫通

6TH DAY

決断の刻

主人公たちは山手線の封鎖が悪魔を外に出さないためのものだと知り、封鎖内に存在する悪魔をどうにかする方法を模索する。政府の設定したタイムリミットを翌日に控え、ついに決断の刻を迎えるのだった……。

POINT 1 午前中にこなしておくべきイベント

午前中にはマリとジャアクフロストを仲間にするために、[任意6−04]と[任戦6−08]を行なおう。ただし、[任意6−04]では「良く考えてからならね」、[任戦6−08]では「悪魔を助ける」を選ばないと彼らが仲間にならないことに注意。また、これまでにジンにアズマの情報を伝えていない場合は、[必須6−05]で選択肢「アズマを知ってる？」を選んでおくこと。



マリとジャアクフロストはこの時点では仲間にならないが、ルートによっては夜か翌日に加入する(→P32)。

POINT 2 午後のイベントの進め方(ハル生存時)

ハルが生存していれば全ルートを目指せるのだが、各ルートに進むために必要な任意イベントは12:00以降に集中しており、これらに加えて必須イベントも行なうとなると時間に余裕がない。どの任意イベントがどのルートの決断イベントに必要となるのかは右にまとめてあるが、見逃すのが心配なら、各イベントを時間順に紹介している297ページを見てほしい。なお、必要なイベントのうち、[必須6−18]と[任意6−20]では特定の選択肢を選ぶとそれ以後のイベントが発生しなくなる。詳細は右ページを参照。

カイドー・ナオヤルートへ進むには[必須6−34]か[必須6−38]を発生させればよく、両方を発生させるのでなければ時間に余裕ができる。[必須6−34]をあきらめると30分、[必須6−38]ならば1時間の空き時間となるので、この時間帯しか発生しないイベントを行ないたいなら、思い切ってどちらかをスルーするのも手だ。

◇決断イベント発生に必要な任意イベント

イベント名	時間帯	関連イベント
[任意6−11]ナオヤの誘い	12:00～18:30	決断〈ナオヤ〉
[任意6−12]アツロウの未来	12:00～18:30	決断〈アツロウ〉
[任戦6−16]ヒルズ前のバトル〈1〉	12:00～12:30	決断〈ジン〉
[任意6−20]カイドーの野望〈1〉	13:00～18:00	決断〈カイドー〉
[任意6−21]アマネの願い	13:00～18:30	決断〈アマネ〉
[任意6−23]カイドーの野望〈2〉	13:30～18:30	決断〈カイドー〉
[任意6−24]ジンの迷い〈2〉	13:30～18:00	決断〈ジン〉
[任意6−25]カイドーの野望〈3〉	14:00～18:30	決断〈カイドー〉

POINT 3 午後のイベントの進め方(ハル死亡時)

ハルが死亡している場合はアツロウかユズルートにしか進めないため、12:00以降ではアツロウルートに必要となる[任意6−12]と[任意6−22]を行なっておけばいい。ハル生存時に比べると時間的に余裕があり、残りの時間は飛ばしてもかまわないが、18:30にしか発生しない[任戦6−32]や、ハル死亡時のみ発生する[任意5−30]などを見ておくといいだろう。

POINT 4 選択肢で展開が変わる要注意イベント

13:00以降に発生するイベントで注意したいのは、[必須6−18]と[任意6−20]だ。途中で下のような選択肢が出現するのだが、[必須6−18]では「手伝うよ」を選ばないと[必須6−35]が消滅しジンルートへ進めなくなる。また、[任意6−20]ではセリフ❶で「全く同感だ」、もしくはセリフ❷で「道徳心などない」を選ばないと、カイドー・ナオヤルートへ進むための決断イベント[必須6−38]が消滅してしまう。カイドー・ナオヤルートには[必須6−38]が消滅しても[必須6−34]の発生条件を満たしておけば進めるが、ジンルートへ進めなくなった場合には取り返す手段はない。これらのイベントでは、選択肢を選び間違えないように注意すること。



どちらのイベントの場合でも、上側の選択肢のみ選んでいれば問題ない。操作ミスだけには注意すること。

◇[必須6−18]で注意すべき選択肢

	ジンのセリフ	セリフに対する選択肢
❶	ジン「だから…、俺は、全ての悪魔を消す。	手伝うよ
		消したくない

◇[任意6−20]で注意すべき選択肢

	カイドーのセリフ	セリフに対する選択肢
❶	カイドー「…思い知らせてやンヨ。この腐れた封鎖も、自衛隊の連中も、何もかも、全てブッ壊してやる…。」	全く同感だ
		……
❷	カイドー「無理に賛同する必要はねぇさ。その腐った道徳心を、死ぬまで大事に抱えてろ。」	道徳心などない
		ビビってすみません

POINT 5 [任戦6−32]で強力なスキルをクラック

2周目のプレイでは、18:30に発生する[任戦6−32](→P300)に挑戦してみよう。このバトルの難易度は比較的高いものの、ここでしか出会えないときのおきなが出現するうえ、「攻撃全体化」や「物理反射」など強力なスキルをクラックできる。現時点で合体できる最高レベルの仲魔を用意したあと、フリーバトルで十分に味方を鍛えから挑戦してみるといい。

POINT 6 決断イベントの仕組みと注意点

各ルートに進むための決断イベントは[必須6−34]～[必須6−39]の6つあり、19:30になった時点で条件を満たしていると発生する。決断イベントは、まずユズやアマネなど主人公に協力を求めるキャラクターの意見を聞き、それに賛同する選択肢を選ぶと翌日に進むルートが決定。賛同しない選択肢を選べば、別の決断イベントを選び直せる。また、各ルートごとに翌日の展開が変わってくるだけでなく、賛同できるのはひとりのみなので、誰に賛同するのかはよく考えて決めること。なお、[必須6−34]と[必須6−38]は、どちらかを選んだ時点でもう一方が消滅してしまうが、どちらに賛同してもカイドー・ナオヤルートに進むので安心しよう。



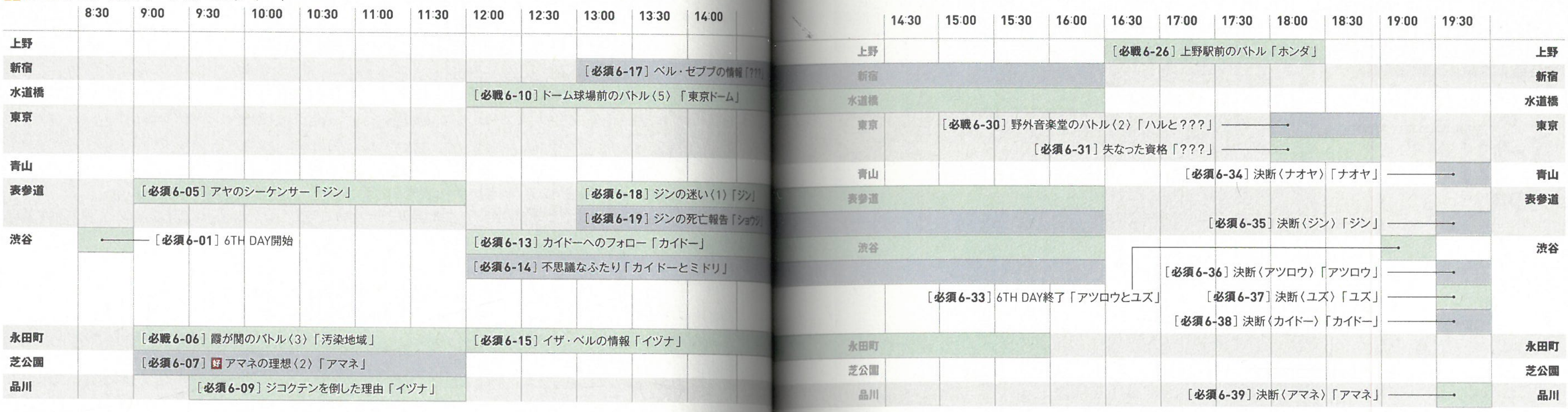
マリの加入条件を満たしてユズ以外のルートに進むとマリが登場し、この選択肢の上側を選ぶと仲間に加入する。

6TH DAY 発生イベントリスト

番号	タイトル	時間帯	場所とコマンド		備考
[必須6−01]	6TH DAY開始	8:30	渋谷	−	
[任意3−20]	PSE法の真実	9:00 ~ 18:30	秋葉原	アツロウ	[任意3−18]を行なうと発生。[任意5−15]か[任意6−12]出現中は発生しない。発生期間は3RD ~ 6TH DAY
[任意4−09]	アヤの調査〈1〉	9:00 ~ 11:00	表参道	アヤの調査をする	[任意4−08]で選択肢「協力しましょうか」を選ぶと発生。発生期間は4TH ~ 6TH DAY。時間経過なし
[任意4−10]	アヤの調査〈2〉	9:00 ~ 11:00	品川	アヤの調査をする	[任意4−09]を行なうと発生。発生期間は4TH ~ 6TH DAY。時間経過なし
[任意4−11]	アヤの調査〈3〉	9:00 ~ 11:00	六本木	アヤの調査をする	[任意4−10]を行なうと発生。発生期間は4TH ~ 6TH DAY。時間経過なし
[任意4−12]	アヤの調査〈4〉	9:00 ~ 11:00	品川	アヤの調査をする	[任意4−11]を行なうと発生。発生期間は4TH ~ 6TH DAY。時間経過なし
[任意5−05]	COMPの売買	9:00 ~ 11:30	新宿	神無伎町	[任意4−14]を行なうと発生。発生期間は5TH ~ 6TH DAY
[任意5−07]	ヒーローにこだわる理由	9:00 ~ 18:30	東京	ミドリ	4TH DAYの夜、ミドリのメールに「本当にヒーローになりたいんだね」と返信すると発生。[任戦5−18]でミドリが仲間から外れるか、[必戦5−20]を行なうと消滅。発生期間は5TH ~ 6TH DAY
[任意5−13]	ミドリと友だち	9:00 ~ 18:30	池袋	ミドリ	[任意5−07]を行なうと発生。[任戦5−18]でミドリが仲間から外れるか、[必戦5−20]を行なうと消滅。発生期間は5TH ~ 6TH DAY
[任意5−15]	資料の解読	9:00 ~ 11:30	秋葉原	アツロウ	[任意5−11]を行なうと発生。発生期間は5TH ~ 6TH DAY
[任意5−19]	ケイスケの過去	9:00 ~ 18:30	秋葉原	ケイスケ	[任戦5−18]でケイスケを仲間にしていたら発生。発生期間は5TH ~ 6TH DAY
[任意5−22]	ショウジからの情報	9:00 ~ 18:30	池袋	ショウジ	[必須6−19]出現中は発生しない。発生期間は5TH ~ 6TH DAY
[任意5−25]	好 ベル・ベリトと翔門会	9:00	赤坂	イヅナ	発生期間は5TH ~ 6TH DAY
[任意6−02]	赤い空	9:00 ~ 11:30	池袋	ホンダ	
[任意6−03]	ショウジの先輩	9:00 ~ 18:30	神田	ショウジ	[任意5−22]を行なうと発生。[任意5−14]か[必須6−19]出現中は発生しない
[任意6−04]	マリのお礼	9:00 ~ 18:30	神田	マリ	[任戦5−17]でマリにクドラクを倒させた場合のみ発生
[必須6−05]	アヤのシーケンサー	9:00 ~ 11:30	表参道	ジン	[任意4−12]を行なっている場合、選択肢「アズマを知ってる？」を選ぶとジンにアズマの情報を伝えられる
[必戦6−06]	霞が関のバトル〈3〉	9:00 ~ 11:30	永田町	汚染地域	
[必須6−07]	好 アマネの理想〈2〉	9:00 ~ 11:30	芝公園	アマネ	
[任意4−13]	ジンへの報告	9:30 ~ 11:30	表参道	ジン	[任意4−12]を行なうと発生。選択肢「実はアズマって人が」を選ぶとジンにアズマの情報を伝えられる。すでに情報を伝えていると消滅するが、伝えなければ何度でも発生。[必須6−05]出現中は発生しない。発生期間は4TH ~ 6TH DAY
[任意5−14]	COMPを広める者	9:30 ~ 18:30	新宿	ショウジ	[任意5−05]を行なうと発生。[任意5−22]、[任意6−03]、[必須6−19]のいずれかが出現中は発生しない。12:00以降は[任意5−05]を行なわなくても発生する。発生期間は5TH ~ 6TH DAY
[任意5−16]	ホンダの苛立ち	9:30 ~ 16:00	東京	ホンダ	[任意6−02]出現中は発生しない。発生期間は5TH ~ 6TH DAY
[任戦6−08]	チネシティ広場のバトル〈3〉	9:30 ~ 13:30	新宿	???	[任意3−21]と[必戦6−06]を行なうと発生
[必須6−09]	ジコクテンを倒した理由	9:30 ~ 11:30	品川	イヅナ	
[必戦6−10]	ドーム球場前のバトル〈5〉	12:00 ~ 16:00	水道橋	東京ドーム	
[任意6−11]	ナオヤの誘い	12:00 ~ 18:30	青山	ナオヤ	ハルが生存しており、[必戦5−27]を行なっておらず、[必戦5−31]でナオヤに認められていたら発生
[任意6−12]	アツロウの未来	12:00 ~ 18:30	渋谷	アツロウ	
[必須6−13]	カイドーへのフォロー	12:00 ~ 16:00	渋谷	カイドー	[必戦5−27]を行なうと発生しない
[必須6−14]	不思議なふたり	12:00 ~ 16:00	渋谷	カイドーとミドリ	[必戦5−27]を行なうと発生
[必須6−15]	イザ・ベルの情報	12:00 ~ 15:30	永田町	イヅナ	

番号	タイトル	時間帯	場所とコマンド		備考
[任戦6−16]	ヒルズ前のバトル〈1〉	12:00 ~ 12:30	六本木	ジンとアズマ	[任意4−13]、[任意5−08]、[任意5−23]、[必須6−05]のいずれかで、ジンにアズマの情報を伝えていると発生
[必須6−17]	ベル・ゼブブの情報	13:00 ~ 16:00	新宿	???	[必須6−15]を行なうと発生
[必須6−18]	ジンの迷い〈1〉	13:00 ~ 16:00	表参道	ジン	[任戦6−16]を行なうと発生
[必須6−19]	ジンの死亡報告	13:00 ~ 16:00	表参道	ショウジ	[任戦6−16]が出現したが、そのイベントを行なわなかった場合に発生
[任意6−20]	カイドーの野望〈1〉	13:00 ~ 18:00	渋谷	カイドー	ハルが生存しており、[必須6−13]を行ない、さらにカイドーの好感度が34以上だと発生
[任意6−21]	好 アマネの願い	13:00 ~ 18:30	芝公園	アマネ	ハルが生存しており、[必須6−15]を行なうと発生。[任意5−15]を行なっていると、アマネからサーバーの場所を教えてもらう約束を交わせる。[任意6−24]出現中は発生しない
[任意6−22]	サーバーの場所	13:00 ~ 18:30	芝公園	アマネ	ハルが死亡しており、[任意5−15]と[任意6−12]を行なうと発生。アマネからサーバーの場所を教えてもらう約束を交わせる。[任意6−24]出現中は発生しない
[任意6−23]	カイドーの野望〈2〉	13:30 ~ 18:30	品川	翔門会施設	[任意6−20]で選択肢「全く同感だ」か「道徳心などない」を選ぶと発生。時間経過なし
[任意6−24]	ジンの迷い〈2〉	13:30 ~ 18:00	品川	ジンとアマネ	[任戦6−16]と[必須6−18]を行なうと発生。ハルが生存しており、[任意5−15]を行なっていると、アマネからサーバーの場所を教えてもらう約束を交わせる
[任意6−25]	カイドーの野望〈3〉	14:00 ~ 18:30	渋谷	カイドー	[任意6−23]を行なうと発生
[任意5−30]	帰りたいユズ〈2〉	16:00 ~ 18:30	芝公園	ユズ	ハルが死亡しており、[必須5−24]を行なうと発生。[任意6−29]出現中は発生しない。発生期間は5TH ~ 6TH DAY
[必戦6−26]	上野駅前のバトル	16:30 ~ 18:00	上野	ホンダ	
[任意6−27]	天使の忠告	16:30 ~ 18:30	芝公園	芝公園	[任意6−21]を行ない、アマネの好感度が35以上だと発生
[任意6−28]	ホンダの頼み	17:00 ~ 18:30	新宿	ホンダと???	[必戦6−26]を行なうと発生。[必戦6−30]か[必須6−31]出現中は発生しない
[任意6−29]	ユズの不安	17:00 ~ 18:00	渋谷	ユズ	[必戦6−26]を行なうと発生
[必戦6−30]	野外音楽堂のバトル〈2〉	18:00 ~ 18:30	東京	ハルと???	ハルが生存しており、[必戦6−26]を行なうと発生
[必須6−31]	失なった資格	18:00 ~ 18:30	東京	???	ハルが死亡しており、[必戦6−26]を行なうと発生
[任戦6−32]	東京タワー下のバトル〈4〉	18:30	芝公園	東京タワー	
[必須6−33]	6TH DAY終了	19:00	渋谷	アツロウとユズ	
[必須6−34]	決断〈ナオヤ〉	19:30	青山	ナオヤ	[任意6−11]を行なうと発生。[必須6−38]を行なうと消滅。選択肢「王を目指す」を選びさらに「本気だよ」を選択すると、カイドー・ナオヤルートへ進む
[必須6−35]	決断〈ジン〉	19:30	表参道	ジン	[必須6−18]で選択肢「手伝うよ」を選んでおり、[任意6−24]でアマネからサーバーの場所を教えてもらう約束を交わしていると発生。選択肢「力を貸します」を選ぶと、ジンルートへ進む
[必須6−36]	決断〈アツロウ〉	19:30	渋谷	アツロウ	[任意6−12]を行なっており、[必戦5−20]を行なっておらず、さらに[任意6−21]、[任意6−22]、[任意6−24]のいずれかでアマネからサーバーの場所を教えてもらう約束を交わしていると発生。選択肢「よし、認めさせよう!」を選ぶと、アツロウルートへ進む
[必須6−37]	決断〈ユズ〉	19:30	渋谷	ユズ	選択肢「分かった」を選びさらに「別にいい」を選択すると、ユズルートへ進む
[必須6−38]	決断〈カイドー〉	19:30	渋谷	カイドー	[任意6−25]を行なっており、カイドーの好感度が34以上だと発生。[必須6−34]を行なうと消滅。選択肢「王を目指す」を選びさらに「本気だよ」を選択すると、カイドー・ナオヤルートへ進む
[必須6−39]	決断〈アマネ〉	19:30	品川	アマネ	[任意6−21]を行なっており、アマネの好感度が35以上だと発生。選択肢「共に世界を救うよ」を選ぶと、アマネルートへ進む

6TH DAY 必須イベントタイムチャート



6TH DAY 任意イベントタイムチャート



EVENT BATTLE

6TH DAY

［必戦6－06］

永田町
（霞が関）

クリア報酬
◇EXP:1600　◇マッカ:1090

発生時間
9:00～11:30



勝利条件	敗北条件	出撃条件
・全ての自衛隊員の撃破	・自衛隊員に逃げられる	
・全ての自衛隊員と悪魔の撃破※1	・主人公たちの全滅	

※1 増援が出現すると「全ての自衛隊員の撃破」から変化

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	悪魔使い指揮官
	左	ベルセルク
	右	ベルセルク
2	L	悪魔使い自衛隊員
	左	アイラーヴァタ
	右	アイラーヴァタ
3	L	悪魔使い自衛隊員
	左	アイラーヴァタ
	右	ピュートーン
4	L	悪魔使い自衛隊員
	左	ピュートーン
	右	ピュートーン

あとから配置されるチーム

No	配置	名前
A	L	レギオン
	左	アバドン1
	右	アバドン1
B	L	レギオン
	左	アバドン1
	右	アバドン1
C	L	アバドン2
	左	アバドン1
	右	アバドン1
D	L	アバドン1
	左	アバドン1
	右	アバドン1

◇チーム配置の補足

自衛隊指揮官の2回目の行動時に暴走COMPがふたつ出現。一定間隔で暴走COMPからチームA、B、C、Dが出現

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							スキル区分	スキル	コマンドスキル / 自動効果
悪魔使い指揮官	人間	348	100	無	ー	ー	ー	ー	無	種族特有スキル	Sリカーム	コマンドスキル：弱者必滅拳／絶妙打／メディア 自動効果：物理無効／貫通
悪魔使い自衛隊員	人間	348	100	ー	ー	ー	耐	ー	ー	種族特有スキル	S堅盾の秘法	コマンドスキル：ジオダイン／マハジオ 自動効果：耐電撃／猛反撃／食いしばり
アイラーヴァタ	神獣	488	104	ー	弱	耐	ー	無	ー	種族特有スキル	瞬転の舞	コマンドスキル：ザンダイン／マハザン 自動効果：エクストラワン／見覚えの急成長
アバドン1	邪神	270	168	弱	耐	無	耐	耐	耐	種族特有スキル	混沌の波動	コマンドスキル：ブフダイン 自動効果：氷結無効／全門耐性／石化追加
アバドン2	邪神	315	195	弱	耐	耐	耐	耐	耐	種族特有スキル	混沌の波動	コマンドスキル：ブフダイン／デスバウンド 自動効果：石化追加／氷結激化／猛反撃
ピュートーン	邪龍	301	118	ー	ー	耐	耐	弱	弱	種族特有スキル	邪念の波動	コマンドスキル：マハラギ／マハブフ／マハジオ 自動効果：氷結激化／火炎激化／電撃激化
ベルセルク	闘鬼	414	47	ー	ー	無	ー	ー	弱	先制発動スキル	凶化	コマンドスキル：ー 自動効果：食いしばり／二身の残影／聖騎士の精神
レギオン	邪鬼	280	135	耐	弱	ー	弱	ー	耐	先制発動スキル	呪縛	コマンドスキル：ペトラレイ／氷の乱舞／パララレイ 自動効果：耐物理

敵チームの脱出方向を見極めて対策を行なおう

このバトルでは、脱出ポイントから逃げようとする自衛隊員たちをいかに阻止できるかが攻略の鍵を握っている。脱出ポイントはマップ左右の2カ所に出現し、悪魔使い指揮官のチーム（以下、指揮官チーム）はマップ左側から、悪魔使い自衛隊員のチーム（以下、隊員チーム）はマップ右側から逃げようとする。味方の初期位置から遠い指揮官チームの移動を妨げるために、味方チームのひとつに「呪縛」と「ペトラレイ」を使えるレギオンを加え、そのチームのリーダーに「ペトラレイ」をセットしよう。隊員チームを足止めする味方には、アイラーヴァタとピュートーンに有効な火炎および衝撃属性の魔法スキルをセットしておくこと。



「呪縛」が使えて物理属性に強いレギオンは、指揮官チームに対して有効な仲魔。デビオクで簡単に入手可能だ。

指揮官チームが脱出を始めたら「呪縛」で阻止しよう

バトルが始まると、隊員チームはマップ右側の脱出ポイントを目指して移動する。こちらはマップ中央のくぼんだ地形と味方チームとで横に壁を作り、隊員チームの移動を防ぎつつダメージを与えて撃破しよう。壁を作る際はレギオンを加えたチームはいちばん左側にして、指揮官チームの移動に備えること。

指揮官チームは2回目の行動時に暴走COMPをふたつばらまいてから、マップ左側の脱出ポイント目指して移動を始める。暴走COMPとそこからの増援はひとまず無視して、レギオンの「呪縛」で指揮官チームを足止めしながら接近して攻撃すること。指揮官チームはリーダーが持つ「Sリカーム」とベルセルクが持つ「食いしばり」および「聖騎士の精神」のおかげで全滅させにくい。これを打ち破るには、ベルセルクを「ペトラレイ」で石化させてからリーダーだけを倒す戦法が有効だ。



地形によって狭くなっている写真の位置に味方チームを並べて壁を作ると、隊員チームを遠回りさせられる。

EVENT BATTLE

6TH DAY

［任戦6－08］

新宿
（チネシティ広場）

クリア報酬
EXP:780　マッカ:10

発生時間
9:30～13:30



［チネシティ広場］

勝利条件
・全ての悪魔の撃破※1
・人間を追い払う※2

敗北条件
・悪魔に外へ逃げられる
・民間人の死亡※1
・悪魔チームの死亡※2
・主人公たちの全滅

出撃条件
・ミドリの出撃※3

※1 出撃時の選択肢で「悪魔を追い払う」を選んだ場合　※2 出撃時の選択肢で「悪魔を助ける」を選んだ場合　※3 ミドリが仲間の場合

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	ジャックフロスト
	左	ジャックフロスト
	右	ジャックフロスト
2	L	モー・ショボー
	左	モー・ショボー
	右	モー・ショボー
3	L	ピクシー
	左	ピクシー
	右	ピクシー
4	L	ジャアクフロスト
	左	－
	右	－
5	L	悪魔使い1
	左	ピュートーン
	右	ピュートーン
6	L	悪魔使い2
	左	オルトロス
	右	オルトロス
7	L	悪魔使い警察官1
	左	アバドン
	右	アバドン
8	L	悪魔使い警察官2
	左	アバドン
	右	アバドン

あとから配置されるチーム

No	配置	名前

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							スキル区分	スキル	コマンドスキル	自動効果
悪魔使い1	人間	324	98	－	－	－	耐	－	－	種族特有スキル	S堅盾の秘法	ジオダイン／マハジオ	耐電撃／猛反撃／食いしばり
悪魔使い2	人間	306	112	－	－	－	耐	－	－	種族特有スキル	S堅盾の秘法	ジオダイン／マハジオ	耐電撃／猛反撃／食いしばり
悪魔使い警察官1	人間	330	94	－	耐	耐	耐	耐	耐	種族特有スキル	S絶一門・物理	マカジャマオン／万魔の乱舞／メディア	全門耐性／エクストラワン
悪魔使い警察官2	人間	354	152	無	－	－	－	－	－	種族特有スキル	Sリカーム	絶妙打／暴れまくり	物理無効／貫通／同族の心得・攻
アバドン	邪神	270	168	弱	耐	無	耐	耐	耐	種族特有スキル	混沌の波動	ブフダイン	氷結無効／全門耐性／石化追加
オルトロス	魔獣	245	88	－	吸	弱	－	耐	－	種族特有スキル	獣の跳躍	炎の乱舞	火炎激化／食いしばり
ジャアクフロスト	邪鬼	315	201	－	反	反	－	－	－	種族特有スキル	呪縛	マハブフ／ブフダイン	火炎反射／氷結反射
ジャックフロスト	妖精	132	52	－	弱	吸	－	－	－	先制発動スキル	おまじない	ブフ／氷の乱舞	一分の魔脈／同族の心得・防
ピクシー	妖精	30	27	－	弱	－	耐	－	－	先制発動スキル	おまじない	ディア／ジオ	－
ピュートーン	邪龍	301	118	－	－	耐	耐	弱	弱	先制発動スキル	邪念の波動	マハラギ／マハブフ／マハジオ	氷結激化／火炎激化／電撃激化
モー・ショボー	霊鳥	72	27	－	－	－	吸	弱	耐	先制発動スキル	飛翔	ブフ／ディア／アムリタ	－

人間に協力するか、悪魔との間に芽生えた絆を優先するか

このバトルは3RD DAYの［任戦3－19］ドーム球場前のバトル<2>から続くイベントで、出撃直後の選択肢で「悪魔を追い払う」を選んだ場合はジャアクフロストと決別し、「悪魔を助ける」を選んだ場合はジャアクフロストに協力することになる。悪魔を助けた場合はLAST DAYのカイドー・ナオヤルートおよびジンルートでジャアクフロストが仲間になるので、彼を味方リーダーとして使いたい場合は悪魔を助けよう。

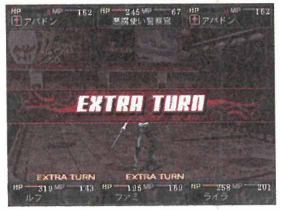
出撃直後の選択肢で「悪魔を追い払う」を選んだ場合は人間がリーダーのチーム（以下、民間人チーム）がNPCとなり、悪魔がリーダーのチーム（以下、悪魔チーム）が敵となる。悪魔チームはジャアクフロストを除けばレベルの低い悪魔ばかりで、とくに準備しなくとも苦戦はしない。ジャアクフロストを倒すとマップ右側に脱出ポイントが出現するが、残った悪魔チームは放っておいても民間人チームが倒してくれる。

選択肢で「悪魔を助ける」を選んだ場合は、悪魔チームがNPCに、民間人チームが敵になる。民間人チームはレベルの低いチーム1、2、3を優先的に狙ううえ、4チームのうち3チームまでが遠距離攻撃を行なうため、悪魔たちとの距離が近いチーム5と7を手早く無力化しないと非常に危険。遠距離攻撃の核となるアバドンとピュートーンを加えた、有効な物理および衝撃属性のスキルを使える味方チームを編成し、レベルの低い悪魔チームが攻撃されるまえにチーム5と7を撃破しよう。あとは残るチーム6と8を順に撃破するだけだ。



バトルまえの選択肢で敵味方が変化する。単にクリアするだけでいいなら人間に協力したほうが簡単だ。


シネシティ広場の中央は柵に囲まれているため、チームに地形を無視できる仲魔を入れると行動しやすい。



「S絶一門・物理」を持つ悪魔使い警察官1に対しては、「エクストラワン」で手数を増やして対抗しよう。

EVENT BATTLE

6TH DAY

[必戦6－10]

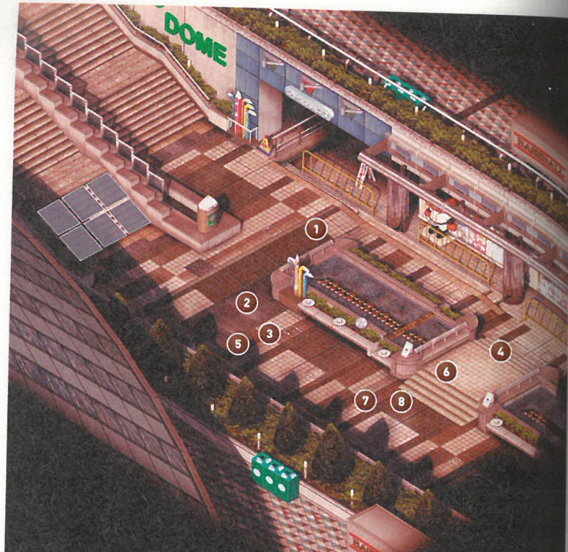
水道橋
（ドーム球場前）

クリア報酬

EXP:1780　マッカ:1180

発生時間

12:00～16:00



[ドーム球場前]

勝利条件

・全ての悪魔使いの撃破

敗北条件

・主人公たちの全滅

出撃条件

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	悪魔使い4
	左	アイラーヴァタ
	右	アイラーヴァタ
2	L	悪魔使い3
	左	ベルセルク
	右	ベルセルク
3	L	悪魔使い2
	左	レギオン
	右	レギオン
4	L	外道悪魔使い1
	左	アイラーヴァタ
	右	アイラーヴァタ
5	L	悪魔使い1
	左	ピュートーン
	右	ピュートーン
6	L	外道悪魔使い3
	左	ベルセルク
	右	ベルセルク
7	L	外道悪魔使い4
	左	ヴィヴィアン
	右	デカラビア
8	L	外道悪魔使い2
	左	アイラーヴァタ
	右	ベルセルク

あとから配置されるチーム

No	配置	名前

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル / 自動効果
アイラーヴァタ	神獣	488	104	ー	弱	耐	ー	無	ー	瞬転の舞	ザンダイン／マハザン 衝撃無効／衝撃激化／エクストラワン
悪魔使い1	人間	318	106	ー	ー	ー	耐	ー	ー	S堅盾の秘法	ジオダイン／マハジオ 耐電撃／猛反撃／食いしばり
悪魔使い2	人間	312	116	ー	ー	ー	耐	ー	ー	S絶一門・火炎	ジオダイン／マハジオ／護りの盾 耐電撃／猛反撃／食いしばり
悪魔使い3	人間	360	110	ー	ー	ー	耐	ー	ー	Sリカーム	ジオダイン／マハジオ／メディア 耐電撃／猛反撃／食いしばり
悪魔使い4	人間	360	110	ー	ー	ー	耐	ー	ー	S堅盾の秘法	ジオダイン／マハジオ 耐電撃／猛反撃／電撃激化
ヴィヴィアン	妖精	261	261	ー	耐	ー	吸	耐	ー	おまじない	吸魔／ジオダイン／ディアラハン 三分の魔脈／電撃反射

名前	種族	HP	MP							先制発動スキル	コマンドスキル / 自動効果
外道悪魔使い1	人間	330	104	ー	ー	ー	ー	無	ー	S絶一門・衝撃	ザンダイン／嵐の乱舞／ディアラハン 衝撃無効／衝撃激化／エクストラワン
外道悪魔使い2	人間	342	110	ー	ー	無	ー	ー	ー	S絶一門・火炎	ブフダイン／雷の乱舞／メディア 氷結無効／戦神の加護／貫通
外道悪魔使い3	人間	342	110	ー	ー	ー	ー	ー	ー	S絶一門・魔力	渾身の一撃／暴れまくり／マカジャマオン 物理激化／貫通／エクストラワン
外道悪魔使い4	人間	555	56	ー	ー	ー	無	ー	ー	Sリカーム	ジオダイン／マハジオ／会心の予言 電撃無効／猛反撃／三分の活泉
デカラビア	堕天使	313	209	耐	耐	ー	弱	ー	ー	いけにえの盟約	アギダイン／護りの盾／マカジャマオン 三分の魔脈／勝利の息吹
ピュートーン	邪龍	301	118	ー	ー	耐	耐	弱	弱	邪念の波動	マハラギ／マハブフ／マハジオ 氷結激化／火炎激化／電撃激化
ベルセルク	闘鬼	414	47	ー	ー	無	ー	ー	弱	凶化	ー 食いしばり／二身の残影／聖騎士の精神
レギオン	邪鬼	280	135	耐	弱	ー	弱	ー	耐	呪縛	ペトラレイ／氷の乱舞／パララレイ 耐物理

敵対するふたつの勢力の動向を確認しよう

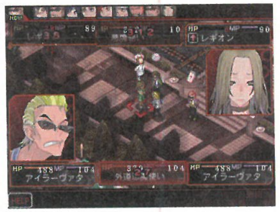
　このバトルでは、敵チームが悪魔使いがリーダーのグループと、外道悪魔使いがリーダーのグループとに別れて争っている。ふたつのグループは主人公たちが近くにいなければ敵対グループに攻撃を行なうので、敵チームの数は多いが見た目ほど難度は高くない。人間のリーダーには弱点がないので、味方のコマンドスキルは物理や万能属性を多めにするといい。ベルセルクの「食いしばり」や「聖騎士の精神」で時間を稼がれることを嫌うなら、「ペトラレイ」で石化させてしまおう。

　クリアするだけでよければ、主人公たちは距離を置いて敵チームの数が減るのを待ち、お互いが消耗したところを狙って、とどめだけ刺すようにすればいい。

　スキルクラックを狙う場合、目的のスキルを持つ敵が敵対グループに撃破されるまえにとどめを刺す必要があるため、単にクリアする場合と比べて難しくなる。敵対グループ同士を比較すると外道悪魔使いグループのほうが戦力的に上なので、悪魔使いグループのスキルをクラックするなら、妖獣や魔獣の種族特有スキルを活用して開始直後から戦線に割り込んでいこう。



主人公たちは争いを仲裁するつもりで駆けつけるが、どちらのチームからも問答無用で敵と見なされてしまう。



ここでしかクラックできないスキルはないので、敵対グループ同士が消耗し合うのを待つ戦法がオススメだ。

EVENT BATTLE

6TH DAY

［任戦6－16］

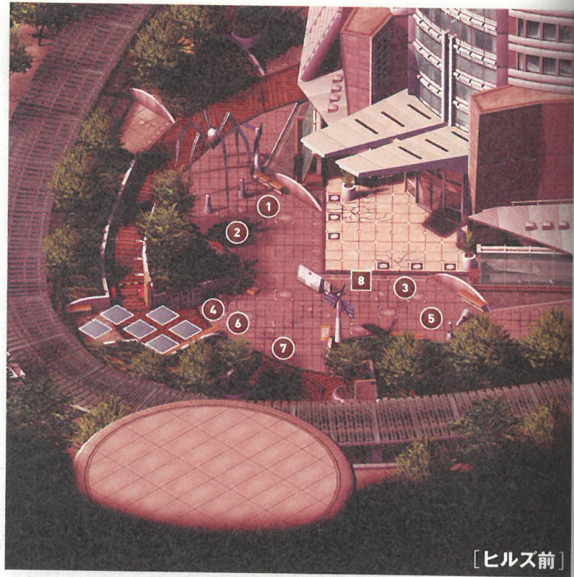
六本木（ヒルズ前）

クリア報酬

◇EXP:820 ◇マッカ:0

発生時間

12:00～12:30



【勝利条件】

・全ての悪魔の撃破

敗北条件

・ジンの死亡
・主人公たちの全滅

出撃条件

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	信者3
	左	ビュートーン1
	右	デカラビア
2	L	信者2
	左	ビュートーン2
	右	レギオン
3	L	信者5
	左	アイラーヴァタ
	右	アイラーヴァタ
4	L	信者1
	左	アイラーヴァタ
	右	アイラーヴァタ
5	L	アズマ
	左	デカラビア
	右	アバドン
6	L	信者1
	左	アイラーヴァタ
	右	アイラーヴァタ
7	L	信者4
	左	ヴィヴィアン
	右	ヴィヴィアン
8	L	ジン
	左	タケミカヅチ
	右	ベルセルク

あとから配置されるチーム

No	配置	名前	No	配置	名前	No	配置	名前	No	配置	名前

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP								スキル	コマンドスキル／自動効果
アイラーヴァタ	神獣	488	104	ー	弱	耐	ー	無	ー	種族特有スキル	瞬転の舞	コマンドスキル：ザンダイン／マハザン 自動効果：エクストラワン／見覚えの急成長
アズマ	人間	604	283	無	ー	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル	S絶一門・物理	コマンドスキル：万魔の乱舞／アギダイン／ブフダイン 自動効果：物理無効／二身の残影／三分の魔脈
アバドン	邪神	270	168	弱	耐	無	耐	耐	耐	種族特有スキル	混沌の波動	コマンドスキル：ブフダイン 自動効果：氷結無効／全門耐性／石化追加
ヴィヴィアン	妖精	261	261	ー	耐	ー	吸	耐	ー	種族特有スキル	おまじない	コマンドスキル：吸魔／ジオダイン／ディアラハン 自動効果：三分の魔脈／電撃反射
ジン	人間	353	97	ー	ー	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル	Sリカーム	コマンドスキル：護りの盾／捨身の一撃／暴れまくり 自動効果：貫通／エクストラワン／同族の心得・防
信者1	人間	306	104	ー	ー	ー	ー	無	ー	先制発動スキル	S絶一門・電撃	コマンドスキル：マハザン／嵐の乱舞／吸魔 自動効果：衝撃激化／衝撃無効
信者2	人間	306	104	ー	ー	ー	無	ー	ー	先制発動スキル	S絶一門・衝撃	コマンドスキル：マハジオ／雷の乱舞／吸魔 自動効果：電撃激化／電撃無効
信者3	人間	306	104	ー	無	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル	S絶一門・氷結	コマンドスキル：マハラギ／炎の乱舞／吸魔 自動効果：火炎激化／火炎無効
信者4	人間	318	137	耐	ー	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル	S闘気の装束	コマンドスキル：マカジャマオン／ディアラハン／メディア 自動効果：三分の魔脈／耐物理
信者5	人間	324	108	耐	ー	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル	S絶一門・電撃	コマンドスキル：マカジャマオン／八相発破／弱者必滅拳 自動効果：エクストラワン／耐物理／物理激化
タケミカヅチ	鬼神	417	52	ー	ー	ー	反	弱	耐	種族特有スキル	鬼神双手	コマンドスキル：マハジオ／ジオダイン 自動効果：電撃激化／猛反撃
デカラビア	堕天使	313	209	耐	耐	ー	弱	ー	ー	種族特有スキル	いけにえの盟約	コマンドスキル：アギダイン／護りの盾／マカジャマオン 自動効果：三分の魔脈／勝利の息吹
ビュートーン1	邪龍	301	118	ー	ー	耐	耐	弱	弱	種族特有スキル	邪念の波動	コマンドスキル：マハラギ／マハジオ 自動効果：火炎激化／電撃激化
ビュートーン2	邪龍	301	118	ー	ー	耐	耐	弱	弱	種族特有スキル	邪念の波動	コマンドスキル：マハラギ／マハブフ／マハジオ 自動効果：氷結激化／火炎激化／電撃激化
ベルセルク	闘鬼	414	47	ー	ー	無	ー	ー	弱	種族特有スキル	凶化	コマンドスキル：ー 自動効果：食いしばり／二身の残影／聖騎士の精神
レギオン	邪鬼	280	135	耐	弱	ー	弱	ー	耐	種族特有スキル	呪縛	コマンドスキル：ペトラレイ／氷の乱舞／パラライ 自動効果：耐物理

【すばやくジンのサポートをすることが勝利への鍵】

このバトルは4TH～6TH DAYに［任意4－13］、［任意5－08］、［任意5－23］、［必須6－05］のいずれかでジンにアズマの動向を伝えていると発生するもので、ジンルートへ進むためには必須となる。

初期配置でジンが敵チームに囲まれていて、さらに敵チームはジンが近くにいれば優先的に狙うため、主人公たちが初回の行動を慎重に選ばないと高い確率でジンが死亡してしまう。運次第ではジンがつぎつぎと敵チームを倒す場合もあるが、確実にクリアを目指すのであればジンを囲みから脱出させることが重要だ。

このバトルでは入手機会の少ない貴重なスキルを持つリーダーが多いのだが、ジンのサポートに加えてスキルクラックまで完璧に行なうのは難しい。スキルクラックの設定をする際は、クラックできる機会の少ない信者3の持つ「S絶一門・氷結」を優先して、それ以外のスキルはクラックできればラッキー程度に考えよう。

出撃準備では、まず行動力が高くさきに行動順が回ってくる主人公やユズに火炎属性の魔法スキルと「リカーム」をセットする。そして主人公やユズよりも行動順が遅いリーダー、たとえばアツロウやミドリのチームを妖獣と神獣で編成して救出役としよう。なお、レギオンやデカラビアに有効な電撃属性の魔法スキルと、ビュートーンに有効な衝撃属性の魔法スキルも用意しておくと優位に進められる。また味方チームの初期配置は、救出役がジンにもっとも近くなるように行なうこと。

バトルが始まったら、まず主人公かユズが道を塞いでいる敵チーム❹を撃破する。そして救出役に行動順が回ってきたら、「妖気迅雷」と「瞬転の舞」を利用してジンを主人公たちの近くに移動させよう。救出役のチームは敵に囲まれてしまうが、撃破されても「リカーム」で復活させれば問題ない。ジンを囲みから脱出させたあとは、敵チームを各個撃破していけばいい。

EVENT BATTLE

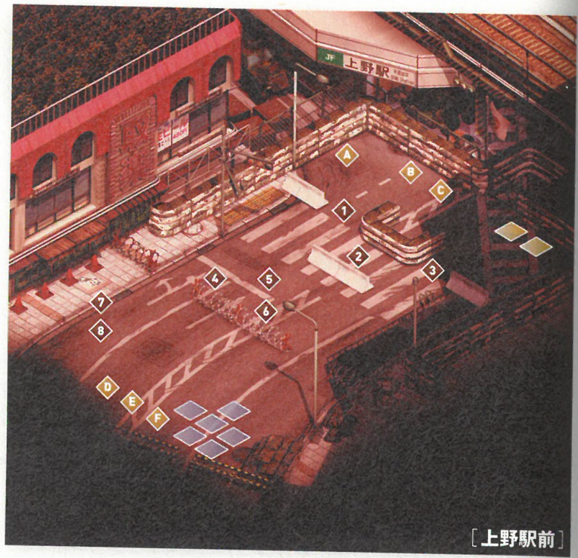
6TH DAY

［必戦6−26］

上野
（上野駅前）

クリア報酬
◇EXP：1880　◇マッカ：1260

発生時間
16：30 ～ 18：00



勝利条件

・全ての悪魔の撃破※1
・全ての天使の撃破※2
・悪魔と天使全ての撃破※3
・ホンダたちと脱出するために、悪魔と天使全てを撃破※4
・ホンダたちと脱出するために、天使全てを撃破※5

敗北条件

・天使の全滅※1
・悪魔の全滅※2
・民間人に外へ逃げられる※6
・民間人が天使、悪魔に殺される
・主人公たちの全滅

出撃条件

※1 出撃時の選択肢で「天使に協力する」を選んだ場合　※2 出撃時の選択肢で「悪魔に協力する」を選んだ場合　※3 出撃時の選択肢で「人間のために両方倒す」を選んだ場合　※4 天使か人間に協力し、バトル中の選択肢で「オレたちも出よう！」「それでも逃げるよ」の順に選ぶと追加　※5 悪魔協力し、バトル中の選択肢で「オレたちも出よう！」「それでも逃げるよ」の順に選ぶと追加　※6 バトル中の選択肢で「誰も逃がしちゃダメだ！」を選ぶと追加

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	デカラビア1
	左	ニスロク1
	右	ニスロク1
2	L	デカラビア1
	左	デカラビア1
	右	デカラビア2
3	L	デカラビア1
	左	ピュートーン
	右	ピュートーン
4	L	パワー3
	左	パワー1
	右	パワー1
5	L	パワー3
	左	ヴィヴィアン
	右	ヴィヴィアン
6	L	パワー3
	左	パワー1
	右	パワー1
7	L	ホンダ
	左	ハリティー
	右	ハリティー
8	L	悪魔使い
	左	ベルセルク1
	右	ベルセルク1

あとから配置されるチーム

No	配置	名前
A	L	パワー4
	左	パワー2
	右	ヴィヴィアン
B	L	パワー4
	左	パワー2
	右	パワー2
C	L	パワー4
	左	アイラーヴァタ2
	右	アイラーヴァタ2
D	L	デカラビア3
	左	デカラビア4
	右	デカラビア4
E	L	デカラビア3
	左	ニスロク2
	右	ニスロク2
F	L	デカラビア2
	左	ベルセルク2
	右	ベルセルク2

◇チーム配置の補足

デカラビアがリーダーのチームを撃破するごとにチームA、B、Cが、パワーがリーダーのチームを撃破するごとにチームD、E、Fが、それぞれ出現。戦闘まえの選択肢で「人間のために両方倒す」を選んだ場合は増援敵のレベルがそれぞれ4下がる

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
アイラーヴァタ1	神獣	488	104	ー	弱	耐	ー	無	ー	瞬転の舞	ザンダイン／マハザン	衝撃無効／衝撃激化／エクストラワン
アイラーヴァタ2	神獣	528	114	ー	弱	耐	ー	無	ー	瞬転の舞	ザンダイン／マハザン	衝撃無効／衝撃激化／エクストラワン
悪魔使い	人間	330	100	ー	ー	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル S堅盾の秘法	ジオダイン／マハジオ	耐電撃／猛反撃／食いしばり
ヴィヴィアン	妖精	261	261	ー	耐	ー	吸	耐	ー	おまじない	吸魔／ジオダイン／ディアラハン	三分の魔脈／電撃反射／電撃激化
デカラビア1	堕天使	313	209	耐	耐	ー	弱	ー	ー	いけにえの盟約	アギダイン／護りの盾／マカジャマオン	三分の魔脈／勝利の息吹
デカラビア2	堕天使	313	209	耐	反	ー	弱	ー	ー	いけにえの盟約	アギダイン／護りの盾／マカジャマオン	三分の魔脈／火炎反射／火炎激化
デカラビア3	堕天使	341	227	耐	耐	ー	弱	ー	ー	いけにえの盟約	アギダイン／護りの盾／マカジャマオン	三分の魔脈／勝利の息吹
デカラビア4	堕天使	341	227	耐	反	ー	弱	ー	ー	いけにえの盟約	アギダイン／護りの盾／マカジャマオン	三分の魔脈／火炎反射／火炎激化
ニスロク1	堕天使	316	145	ー	無	弱	ー	ー	耐	いけにえの盟約	マハラギ／弱者必滅拳／アギダイン	マヒ追加／三分の魔脈／火炎激化
ニスロク2	堕天使	347	158	ー	無	弱	ー	ー	耐	いけにえの盟約	マハラギ／弱者必滅拳／アギダイン	マヒ追加／三分の魔脈／火炎激化
ハリティー	鬼女	312	102	ー	耐	ー	無	弱	耐	献身	ジオダイン／ディアラハン	エクストラワン／電撃無効／電撃激化
パワー1	天使	360	81	ー	ー	ー	耐	ー	弱	天使の血杯	渾身の一撃／リカーム／マハジオ	封魔追加／二身の残影／聖騎士の精神
パワー2	天使	390	89	ー	ー	ー	耐	ー	弱	天使の血杯	渾身の一撃／リカーム／マハジオ	封魔追加／二身の残影／聖騎士の精神
パワー3	天使	402	89	ー	ー	ー	耐	ー	弱	天使の血杯	渾身の一撃／リカーム／ジオダイン	電撃激化／二身の残影／勝利の息吹
パワー4	天使	432	97	ー	ー	ー	耐	ー	弱	天使の血杯	渾身の一撃／リカーム／ジオダイン	電撃激化／二身の残影／勝利の息吹
ピュートーン	邪龍	301	118	ー	ー	耐	耐	弱	弱	邪念の波動	マハラギ／マハブフ／マハジオ	氷結激化／火炎激化／電撃激化
ベルセルク1	闘鬼	414	47	ー	ー	無	ー	ー	弱	凶化	ー	食いしばり／二身の残影／聖騎士の精神
ベルセルク2	闘鬼	451	52	ー	ー	無	ー	ー	弱	凶化	ー	食いしばり／二身の残影／聖騎士の精神
ホンダ	人間	324	130	ー	ー	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル S魔道結界・陰	ディアラハン／マハジオ／ザンダイン	三分の魔脈／電撃激化／衝撃激化

天使、悪魔、人間の複雑な事情が絡むバトル

このバトルでは敵チームが天使側と悪魔側とに別れて対峙しているうえ、さらにホンダを含む民間人が封鎖地域からの脱出を狙っていて、主人公たちはどの勢力に協力するか慎重な判断が求められる。選択によってはLAST DAYを待たずにゲームオーバーとなることもあるので、事前に必ずセーブしておくこと。

出撃直後の選択肢で、主人公たちは"天使側に協力して悪魔を倒す""悪魔側に協力して天使を倒す""天使と悪魔の両方を倒す"の3つから立場を選択できる。どの立場を選択してもルート分岐には影響しないので、手早く終わらせるなら天使または悪魔に協力し、敵対勢力のみ倒してクリアしよう。経験値やマッカを稼ぎたいなら両方倒す選択をするといい。



バトルまえの選択肢で敵チームが変化する。民間人チームも敵となる可能性があるため、油断してはいけない。

敵対するチームの弱点に合わせてスキルをセット

天使側のほとんどを占めるパワーは魔力属性が弱点で、状態異常にかかりやすい。多少運まかせになるが、「ペトラレイ」で石化させてから破壊する戦法が有効だ。また、パワーは魔が低いため、電撃属性以外の魔法スキルならば十分にダメージを与えられる。

悪魔側の主力はデカラビアとニスロクで、それぞれ電撃属性、氷結属性が弱点。味方リーダーに「雷の乱舞」や「氷の乱舞」をセットしておけば問題なく倒せるはずだ。ただしデカラビアは「護りの盾」で攻撃を無効化することがあるため、攻撃役は速が高いほうがいい。

天使と悪魔の両方を相手にすると、当然敵チームの数が2倍になるのでMP切れが怖い。種族特有スキルでMPを回復できる天使を連れていくか、「吸魔」でMPを奪いながら戦うこと。また、デカラビアに有効な電撃属性攻撃が天使側には効果が薄いことに気をつけよう。



防御相性から見れば悪魔側を相手にするのがもっとも簡単。仲魔のスキルに合わせて敵対勢力を選ぶのも手だ。

民間人チームの脱出とバッドエンディングについて

ホンダおよび悪魔使いが率いるチーム（以下、民間人チーム）は、主人公たちが敵を3チーム撃破するまでその場を動かない。敵が3チームが撃破されるとイベントが発生し、民間人チームはマップ右上の脱出ポイント目指して移動を開始する。その際に発生する選択肢で「オレたちも出よう！」「それでも逃げるよ」の順に選んだ場合は、悪魔に協力していた場合は引き続き天使を全滅させることに、それ以外の場合は天使と悪魔の両方を全滅させることになる。選択肢で「誰も逃がしちゃダメだ！」を選んだ場合は民間人チームも敵となり、脱出ポイントから民間人チームを逃がすとゲームオーバーになる。

このバトルを民間人チームに協力してクリアすると、LAST DAYを待たずにエンディングとなる。ただしクリア扱いにはならず、クリアデータのセーブは行なえない。民間人チームの脱出に協力しなかった場合は初期目標を達成すればクリアとなり、LAST DAYへ向けてイベントが進み始める。どちらの道を選ぶかは慎重に決めよう。



脱出をうながす選択肢に賛同した場合、バトル開始まえに天使側に協力していても、必ず天使が敵チームになる。



バッドエンディングとはいえ一見の価値はある。選択のまえに中断セーブをしてから展開を見てみるといい。

天使側に協力した場合の戦い方

天使側に協力してクリアを目指す場合、マップ上側に固まっている初期位置の敵チームだけでなく、マップ左下に出現する悪魔側の増援にも気をつけよう。悪魔側の増援は主人公たちが近くにいない場合は民間人チームにも攻撃を仕掛けるので、HP回復手段を持たない悪魔使いが撃破されてしまう可能性がある。そうした事態を防ぐためには、あらかじめ味方チームを二手に分けて、敵増援の出現位置付近で待ち伏せをさせる戦法が有効だ。待ち伏せ役のチームには、デカラビアに有効な電撃属性の魔法スキルを持たせておこう。初期配置の悪魔側チームは天使たちがある程度食い止めてくれるので、味方チームの配分は天使たちの加勢へ2チーム、待ち伏せ役に2チームのバランスがいい。

待ち伏せ役のチームが配置についたら、あとは悪魔側の敵チームを順に倒していくだけだ。民間人チームの脱出が始まっても基本的に無視して、悪魔を倒してクリアしよう。ただし、民間人チームの脱出開始後は天使と民間人チームがお互いを攻撃するようになるため、悪魔の撃破に時間をかけると天使か民間人チームが撃破されてゲームオーバーになる可能性もある。民間人の脱出開始後は、なるべく急いで悪魔たちを全滅させよう。



悪魔側の増援が出現する位置に、待ち伏せ役の味方チームをあらかじめ隣接させておくのがポイントだ。


民間人チームは行く手を阻むすべてのチームに攻撃を仕掛けるので、脱出が始まったら動向には十分気をつけよう。

悪魔側に協力した場合の戦い方

天使側の増援は初期配置されている悪魔側チームの近くに出現するため、悪魔側に協力してクリアを目指す場合は初期配置で敵チームが固まっている場所へ味方全員で向かい、近くにきた天使側チームから順に攻撃してけばいい。ただし、天使側は悪魔側に対して有効なスキルを所持しているため、天使側チームと悪魔側チームとの戦いでは天使側が勝利することが多い。悪魔側チームが全滅すると当然ゲームオーバーとなってしまうので、状況に応じてHP回復スキルで手助けすること。

悪魔側チームに協力した場合は味方全員を民間人チームの近くに集めることになるため、民間人チームが脱出を始めても阻止することは難しくない。民間人チームが天使たちに撃破されないようにしつつ、必要ならば主人公たちが民間人チームを撃破しよう。



天使側と悪魔側、そして主人公たちが入り乱れる乱戦となる。悪魔側チームが全滅しないように気をつけよう。

天使と悪魔の両方を敵にした場合の戦い方

天使と悪魔のどちらにも協力しない場合、最初は民間人チームの近くに味方全員で陣取り、民間人チームを守りつつ近づいてきた敵チームを撃破していくといい。天使側チームと悪魔側チームはお互いに攻撃しあうので、こちらから刺激しなければある程度は勝手に倒れてくれる。民間人チームが脱出を始めたらすぐに味方チームで攻撃を仕掛け、COMPを奪って退場させてしまおう。なお、天使と悪魔の両方を敵にすると増援のレベルが4ずつ下がり、どちらか片方を相手にした場合と比べて若干ではあるが倒しやすくなる。



民間人チームの初期位置あたりにいると、ほとんどの敵チームは勝手に争ってくれる。漁夫の利をいただこう。

EVENT BATTLE

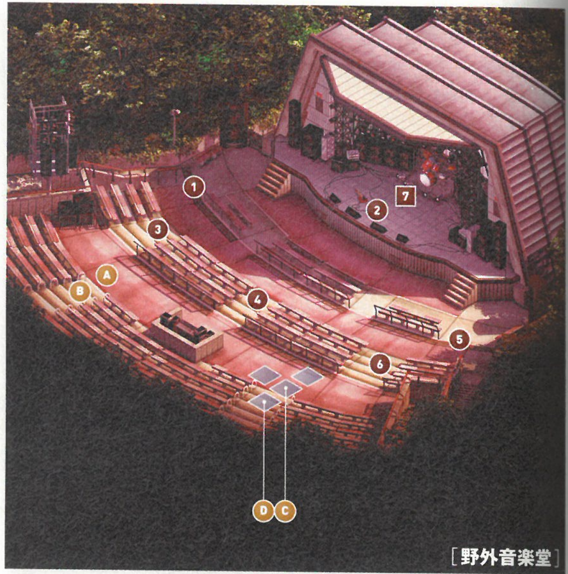
6TH DAY

[必戦6−30]

東京
(野外音楽堂)

クリア報酬
◇EXP:2100 ◇マッカ:1360

発生時間
18:00〜18:30



勝利条件
・ベル・イアルの撃破

敗北条件
・ハルの死亡
・主人公たちの全滅

出撃条件

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	ランダ
	左	アバドン1
	右	トウテツ
2	L	ベル・イアル
	左	−
	右	−
3	L	デカラビア
	左	クエレブレ
	右	クエレブレ
4	L	アバドン2
	左	ヴィヴィアン
	右	ヴィヴィアン
5	L	ランダ
	左	セイリュウ
	右	セイリュウ
6	L	デカラビア
	左	デカラビア
	右	デカラビア
7	L	ハル
	左	−
	右	−

あとから配置されるチーム

No	配置	名前
A	L	デカラビア
	左	ヴィヴィアン
	右	ヴィヴィアン
B	L	ランダ
	左	アイラーヴァタ
	右	アイラーヴァタ
C	L	デカラビア
	左	ピュートーン
	右	デカラビア
D	L	デカラビア
	左	セイリュウ
	右	ヴィヴィアン

◇チーム配置の補足

ベル・イアルのHPが半分以下になるとチームA、B、C、Dが出現

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
アイラーヴァタ	神獣	528	114	−	弱	耐	−	無	−	瞬転の舞	ザンダイン/マハザン	衝撃無効/衝撃激化/エクストラワン
アバドン1	邪神	270	168	弱	耐	耐	耐	耐	耐	混沌の波動	ブフダイン	氷結激化/石化追加/猛反撃
アバドン2	邪神	270	168	弱	耐	耐	耐	耐	耐	混沌の波動	ブフダイン/デスバウンド	石化追加/氷結激化/猛反撃
ヴィヴィアン	妖精	261	261	−	耐	−	吸	耐	−	おまじない	吸魔/ジオダイン/ディアラハン	三分の魔脈/電撃反射
クエレブレ	邪龍	468	130	−	弱	反	耐	−	−	邪念の波動	ブフダイン/魔性の乱舞	氷結反射/三分の活泉/氷結激化
セイリュウ	龍王	360	116	−	耐	耐	耐	弱	耐	龍胴絞め	マハジオ/ジオダイン/パララレイ	電撃激化/勇者の精神
デカラビア	堕天使	313	209	耐	耐	−	弱	−	−	いけにえの盟約	アギダイン/護りの盾/マカジャマオン	三分の魔脈/勝利の息吹
トウテツ	邪神	352	195	−	−	耐	耐	弱	弱	混沌の波動	マカジャマオン/デスバウンド	吸収追加/戦神の加護
ハル	人間	329	204	−	−	−	−	−	−	(先制発動スキル) −	−	−
ピュートーン	邪龍	301	118	−	−	耐	耐	弱	弱	邪念の波動	マハラギ/マハブフ/マハジオ	氷結激化/火炎激化/電撃激化
ベル・イアル※1	ベル神	???	???	耐	無	弱	耐	耐	無	聖なる邪炎	マハラギダイン/捨身の一撃/ギガジャマ	龍の眼光/貫通/勝利の息吹
ランダ	鬼女	330	183	反	−	−	弱	耐	耐	献身	護りの盾/アギダイン	物理反射/猛反撃

※1 感電状態にならない。HPが50%以下になると一定間隔ごとに「ソドムの葬火」を使用

[地形と遠距離攻撃を活用してベル・イアルを倒そう]

炎を操るベル・イアルには、「耐火炎」や「火炎無効」などの火炎属性の防御相性を強化するスキルで対抗しよう。攻撃手段は氷結属性の魔法スキルが最適で、「氷の乱舞」と「氷結激化」の組み合わせがベスト。魔の高いリーダーに前述のスキルと「S烈攻の秘法」をセットし、短期決戦を挑むといい。連れていく仲魔は火炎属性に強く、氷結属性の魔法スキルを持つものを選ぼう。またベル・イアルに対しては遠距離攻撃も効果的で、邪龍や邪神を入れたチームも編成しておくと役立つ。

味方チームはマップ下方へ固め、バトルが始まったらチーム5の初期位置のやや下側を目指して移動しよう。敵チームは進路上のものだけ倒し、それ以外は無視するといい。ベル・イアルが近づいてきたら、幅1マス分の通路を利用して攻撃役のチームだけがベル・イアルと隣接するように誘導してから攻撃を仕掛けること。

ベル・イアルはHPが半分以下になると一定間隔ごとにマップ攻撃の「ソドムの葬火」を使い出す。NPCのハルは主人公たちがサポートしないと3回目の「ソドムの葬火」には耐えられないので、それまでにベル・イアルを撃破しよう。ちなみに「瞬転の舞」を利用してハルを炎の檻の外へ出すことは不可能だ。



この位置を塞いだ状態でベル・イアルを誘い込めば、射程の長い味方チームは一方的に攻撃することが可能だ。



レベル40後半で「氷の乱舞」と「氷結激化」を持つ味方がいれば、ベル・イアルに大ダメージを与えられる。

6TH DAY

フリーバトル解説

フリーバトルからのデビオク出品悪魔は控えめ

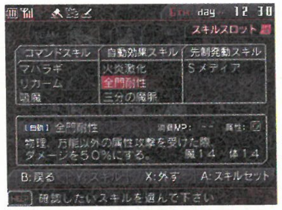
6TH DAYは4TH DAYと同様、フリーバトルで解禁されるデビオクの出品悪魔の種類がやや少ない。9:00から青山で発生する[自戦6−B]でアイラーヴァタを倒し、つぎに13:30から品川で発生する[自戦6−D]でデカラビア、ヴィヴィアン、ベルセルクを倒したあと、イベントバトルを進めていけばデビオクの出品悪魔が増える。



ベルセルクは「二身の残影」を覚える貴重な悪魔。攻撃に特化した仲間を生成する場合に活用するといい。

アバドンから可能な限りスキルをクラックしておこう

6TH DAYはクラック可能なスキルが非常に多く、フリーバトルに出現する悪魔に限って見ても、アバドンが持つ「ブフダイン」「デスバウンド」「氷結無効」「全門耐性」、デカラビアが持つ「アギダイン」「護りの盾」、ハリティーが持つ「電撃無効」、ベルセルクが持つ「二身の残影」など強力なスキルが目白押しだ。とくに物理と万能以外の全属性相性を50%の耐性にする「全門耐性」、物理ダメージを複数回与える「デスバウンド」、25%の確率で直前の攻撃をくり返す「二身の残影」はクラックしておきたい。なお「デスバウンド」は[自戦6−E]に出現する2種のアバドンのうち、まれに出現するほうが持っている。このタイミングで「デスバウンド」をクラックする場合は根気よくバトルを行なおう。



「全門耐性」はひとつで複数の属性に対して耐性を得られる強力なスキル。クラックしたらすぐにセットしよう。



「デスバウンド」を持つアバドンはレア悪魔で、この場所に出現する敵チームに含まれていることが多い。

6TH DAY　フリーバトルタイムチャート

	9:00	9:30	10:00	10:30	11:00	11:30	12:00	12:30	13:00	13:30	14:00	14:30	15:00	15:30	16:00	16:30	17:00	17:30	18:00	18:30
池袋	[自戦6−A] 東洋アンズ前のフリーバトル〈1〉																			
青山	[自戦6−B] 青山霊園のフリーバトル〈3〉(強敵)																			
渋谷																[自戦6−E] 宮下公園のフリーバトル〈3〉				
赤坂										[自戦6−C] 赤坂トンネルのフリーバトル〈2〉										
品川										[自戦6−D] 千岳寺のフリーバトル(強敵)										

FREE BATTLE

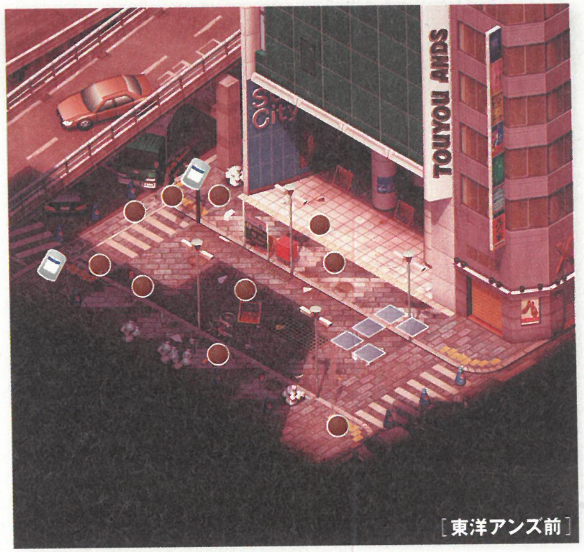
6TH DAY

[自戦6−A]

池袋
(東洋アンズ前)

クリア報酬
マッカ: 480

発生時間
9:00～13:00



[東洋アンズ前]

勝利条件	敗北条件	出撃条件
・全ての悪魔の撃破	・主人公たちの全滅	

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル		
オルトロス	魔獣	245	88	−	吸	弱	−	耐	−	獣の跳躍	コマンドスキル	炎の乱舞
											自動効果	火炎激化／食いしばり
オロバス	堕天使	253	148	−	−	弱	耐	−	無	いけにえの盟約	コマンドスキル	マハジオ／弱者必滅拳／ジオ
											自動効果	魔力無効
バイブ・カハ	霊鳥	259	107	耐	−	−	−	弱	弱	飛翔	コマンドスキル	会心の予言
											自動効果	勝利の息吹／エクストラワン／吸収追加
モスマン	妖獣	250	153	−	無	耐	弱	−	−	妖気迅雷	コマンドスキル	メディア／マハザン／魔性の乱舞
											自動効果	食いしばり／吸収追加／マヒ追加
レギオン	邪鬼	280	135	耐	弱	−	弱	−	耐	呪縛	コマンドスキル	ペトラレイ／氷の乱舞／パラライ
											自動効果	耐物理
ローレライ	妖精	200	198	−	−	−	耐	耐	弱	おまじない	コマンドスキル	ディアラハン／マカジャマオン／アムリタ
											自動効果	見覚えの急成長／三分の魔脈／聖騎士の精神

メモリーディスクからダウンロード可能なデータ

アギダイン、ブフダイン、マカジャマオン、万魔の乱舞、火炎激化、氷結激化、衝撃激化、衝撃無効、氷結無効、貫通、食いしばり、エクストラワン、S絶一門・魔力、Sメディア、1000マッカ

FREE BATTLE

6TH DAY

[自戦6—B]

青山
（青山霊園）

クリア報酬
マッカ: 496

発生時間
9:00 ~ 13:00


［青山霊園］

勝利条件
・全ての悪魔の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
アイラーヴァタ1	神獣	488	104	ー	弱	耐	ー	無	ー	瞬転の舞	ザンダイン／マハザン	エクストラワン
アイラーヴァタ2	神獣	488	104	ー	弱	耐	ー	無	ー	瞬転の舞	ザンダイン／マハザン	衝撃無効／衝撃激化／エクストラワン
アバドン1	邪神	270	168	弱	耐	無	耐	耐	耐	混沌の波動	ブフダイン	氷結無効／全門耐性／石化追加
アバドン2	邪神	270	168	弱	耐	耐	耐	耐	耐	混沌の波動	ブフダイン	氷結激化／石化追加／猛反撃
クーフーリン	幻魔	364	49	耐	ー	弱	耐	反	ー	夢幻の具足	ジオダイン	戦神の加護
レギオン1	邪鬼	280	135	耐	弱	ー	弱	ー	耐	呪縛	ペトラレイ／氷の乱舞／パララレイ	耐物理
レギオン2	邪鬼	280	135	耐	弱	ー	弱	ー	耐	呪縛	ペトラレイ／氷の乱舞／パララレイ	耐物理／氷結激化

FREE BATTLE

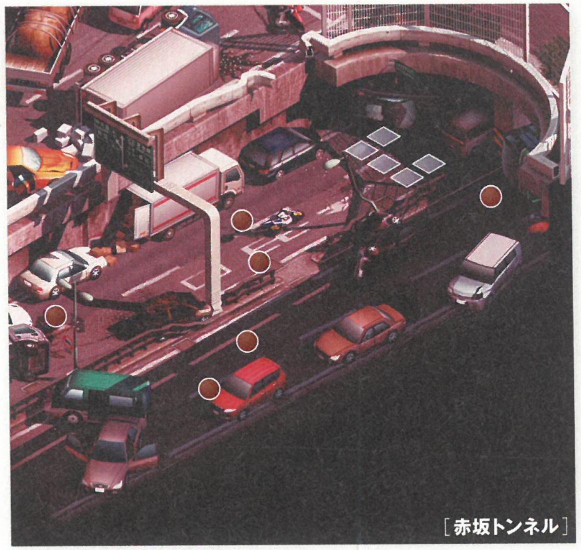
6TH DAY

[自戦6—C]

赤坂
（赤坂トンネル）

クリア報酬
マッカ: 570

発生時間
13:30 ~ 16:00


［赤坂トンネル］

勝利条件
・全ての悪魔の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
アイラーヴァタ1	神獣	488	104	ー	弱	耐	ー	無	ー	瞬転の舞	ザンダイン／マハザン	エクストラワン
アイラーヴァタ2	神獣	488	104	ー	弱	耐	ー	無	ー	瞬転の舞	ザンダイン／マハザン	衝撃無効／衝撃激化／エクストラワン
クーフーリン	幻魔	364	49	耐	ー	弱	耐	反	ー	夢幻の具足	ジオダイン	戦神の加護
デカラビア	堕天使	313	209	耐	耐	ー	弱	ー	ー	いけにえの盟約	アギダイン／護りの盾／マカジャマオン	三分の魔脈／勝利の息吹
ハリティー	鬼女	312	102	ー	耐	ー	無	弱	耐	献身	ジオダイン／ディアラハン	エクストラワン／電撃無効／電撃激化
ベルセルク	闘鬼	414	47	ー	ー	無	ー	ー	弱	凶化	ー	食いしばり／二身の残影／聖騎士の精神

FREE BATTLE

6TH DAY

［自戦 6―D］

品川
（千岳寺）

クリア報酬
◇マッカ: 580

発生時間
13:30 ～ 16:00



勝利条件
・全ての悪魔の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
アイラーヴァタ1	神獣	488	104	―	弱	耐	―	無	―	瞬転の舞	ザンダイン／マハザン	エクストラワン／見覚えの急成長
アイラーヴァタ2	神獣	488	104	―	弱	耐	―	無	―	瞬転の舞	ザンダイン／マハザン	衝撃無効／衝撃激化／エクストラワン
ヴィヴィアン	妖精	261	261	―	耐	―	吸	耐	―	おまじない	吸魔／ジオダイン／ディアラハン	三分の魔脈／電撃反射
クーフーリン	幻魔	364	49	耐	―	弱	耐	反	―	夢幻の具足	ジオダイン	戦神の加護
デカラビア	堕天使	313	209	耐	耐	―	弱	―	―	いけにえの盟約	アギダイン／護りの盾／マカジャマオン	三分の魔脈／勝利の息吹
ベルセルク	闘鬼	414	47	―	―	無	―	―	弱	凶化	―	食いしばり／二身の残影／聖騎士の精神

FREE BATTLE

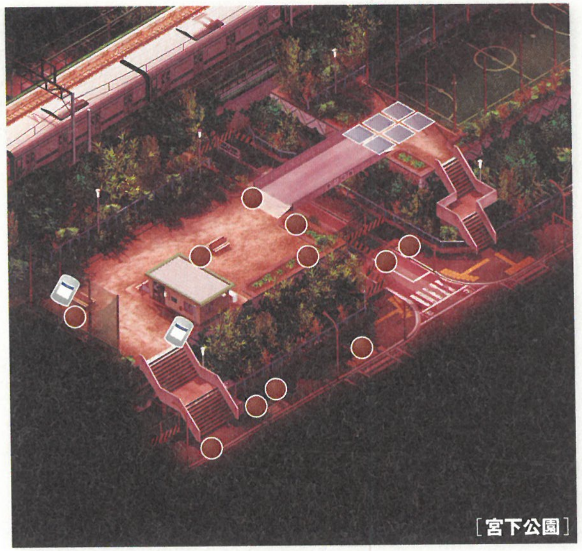
6TH DAY

［自戦 6―E］

渋谷
（宮下公園）

クリア報酬
◇マッカ: 590

発生時間
16:30 ～ 18:30



勝利条件
・全ての悪魔の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
アイラーヴァタ	神獣	488	104	―	弱	耐	―	無	―	瞬転の舞	ザンダイン／マハザン	エクストラワン／見覚えの急成長
アバドン1	邪神	270	168	弱	耐	無	耐	耐	耐	混沌の波動	ブフダイン	氷結無効／全門耐性／石化追加
アバドン2	邪神	315	195	弱	耐	耐	耐	耐	耐	混沌の波動	ブフダイン／デスバウンド	石化追加／氷結激化／猛反撃
ヴィヴィアン	妖精	261	261	―	耐	―	吸	耐	―	おまじない	吸魔／ジオダイン／ディアラハン	三分の魔脈／電撃反射
クーフーリン	幻魔	364	49	耐	―	弱	耐	反	―	夢幻の具足	ジオダイン	戦神の加護
デカラビア	堕天使	313	209	耐	耐	―	弱	―	―	いけにえの盟約	アギダイン／護りの盾／マカジャマオン	三分の魔脈／勝利の息吹
ハリティー	鬼女	312	102	―	耐	―	無	弱	耐	献身	ジオダイン／ディアラハン	エクストラワン／電撃無効／電撃激化
ビュートーン	邪龍	301	118	―	―	耐	耐	弱	弱	邪念の波動	マハラギ／マハブフ／マハジオ	氷結激化／火炎激化／電撃激化
ベルセルク	闘鬼	414	47	―	―	無	―	―	弱	凶化	―	食いしばり／二身の残影／聖騎士の精神

◇メモリーディスクからダウンロード可能なデータ

ジオダイン、ザンダイン、護りの盾、火炎無効、全門耐性、物理無効、二身の残影、物理激化、Sリカーム、S魔道結界・陰、1000マッカ

LAST DAY

静かなる革命・聖者の国・万魔の王・希望の歌・逃亡の果てに
(アツロウルート) (アマネルート) (カイドー・ナオヤルート) (ジンルート) (ユズルート)

さまざまな出来事を経験した主人公はひとりの仲間の考えに賛同し、最後の行動を開始する。悪魔を制御する、救世主になる、ベルの王になる、悪魔を消す、封鎖を突破する、というそれぞれの理想に向かって……。

POINT 1 エンディングまでは一本道

LAST DAYでは5つのルートに分岐するが、どのルートも必須イベントをこなす一本道だ。各ルートのイベントリストを参照し、順番に必須イベントを進めていこう。ただし、この日のバトルに出現する敵はこれまでよりも段違いに強く、レベルの高い仲魔を用意しておかないと苦戦は免れない。本格的な調査を始めるまえに、下で紹介している強力な仲魔を用意しておこう。

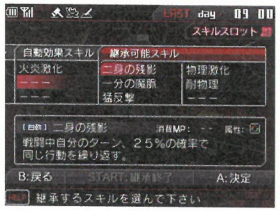


合体で強力な仲魔を用意するだけなく、平行してフリーバトルを行ない、味方の戦力を高めておくことも重要だ。

POINT 2 LAST DAYを乗り切るための仲魔を用意

この日のバトルを乗り切るには、攻撃役となる仲魔を5～6体、回復役を3～4体用意しておきたい。仲魔のレベルは高いにこしたことはないが、レベル45以上の仲魔で固めるのが理想的だ。

攻撃役には「万魔の乱舞」や「吸魔」など、相手を選ばずにダメージを与えられるスキルを継承させよう。これとは別に「デスバウンド」「貫通」「物理激化」などを継承した物理攻撃に特化させた仲魔も用意すること。回復役には「サマリカーム」が使えるうえ、種族特有スキルで回復できる女神と天使族が適任。できれば攻撃役と回復役の両方に「物理反射」や「全門耐性」を継承させて、防御面を固めておこう。



攻撃面を強化したいなら、攻撃役の自動効果スキルは「エクストラワン」や「二身の残影」を継承させてもいい。

LAST DAY アツロウルート発生イベントリスト

番号	タイトル	時間帯	場所とコマンド		備考
[必須7−01]	好 LAST DAY開始〈1〉	8:30	渋谷	−	[必須6−36]で選択肢「よし、認めさせよう!」を選ぶと発生
[必戦7−02]	青山霊園のバトル〈4〉	9:00	青山	ナオヤ	
[必須7−03]	伏見との交渉〈1〉	9:30	赤坂	イヅナと伏見	
[必須7−04]	レミエルの助言	10:00	芝公園	アマネ	
[必戦7−05]	衛国寺のバトル〈2〉	10:30	池袋	衛国寺	
[必戦7−06]	千岳寺のバトル	11:00	品川	千岳寺	
[必須7−07]	作業状況の確認	11:30	青山	ナオヤ	
[必戦7−08]	ヒルズ前のバトル〈2〉	12:00	六本木	六本木ヒルズ	
[必戦7−09]	ヒルズ最上階のバトル〈1〉	12:30	六本木	教祖	イベントを発生させると1時間経過
[必戦7−10]	サーバールームのバトル	13:30	最上階	バ・ベル召喚	

LAST DAY アマネルート発生イベントリスト

番号	タイトル	時間帯	場所とコマンド		備考
[必須7−11]	LAST DAY開始〈2〉	8:30	渋谷	−	[必須6−39]で選択肢「共に世界を救うよ」を選ぶと発生
[必戦7−12]	カルネジアン庭園のバトル	9:00	渋谷	アマネ	
[必戦7−05]	衛国寺のバトル〈2〉	9:30	池袋	衛国寺	
[必戦7−06]	千岳寺のバトル	10:00	品川	千岳寺	
[必戦7−08]	ヒルズ前のバトル〈2〉	10:30	六本木	六本木ヒルズ	
[必戦7−09]	ヒルズ最上階のバトル〈1〉	11:00	六本木	教祖	イベントを発生させると1時間経過
[必戦7−13]	ヒルズ最上階のバトル〈2〉	12:00	最上階	ナオヤ	
[必戦7−10]	サーバールームのバトル	12:30	最上階	バ・ベル召喚	

LAST DAY カイドー・ナオヤルート発生イベントリスト

番号	タイトル	時間帯	場所とコマンド		備考
[必須7−14]	LAST DAY開始〈3〉	8:30	渋谷	−	[必須6−34]か[必須6−38]で選択肢「本気だよ」を選ぶと発生
[必戦7−15]	芝公園のバトル〈2〉	9:00	芝公園	アマネ	
[必戦7−12]	カルネジアン庭園のバトル	9:30	永田町	国会議事堂	
[必戦7−05]	衛国寺のバトル〈2〉	10:00	池袋	衛国寺	
[必戦7−06]	千岳寺のバトル	10:30	品川	千岳寺	
[必須7−16]	伏見との交渉〈2〉	11:00	赤坂	イヅナと伏見	
[必戦7−08]	ヒルズ前のバトル〈2〉	11:30	六本木	六本木ヒルズ	
[必戦7−17]	ヒルズ前のバトル〈3〉	12:00	六本木	六本木ヒルズ	
[必戦7−09]	ヒルズ最上階のバトル〈1〉	12:30	六本木	教祖	イベントを発生させると1時間経過
[必戦7−10]	サーバールームのバトル	13:30	最上階	バ・ベル召喚	

LAST DAY ジンルート発生イベントリスト

番号	タイトル	時間帯	場所とコマンド		備考
[必須7−18]	LAST DAY開始〈4〉	8:30	渋谷	−	[必須6−35]で選択肢「力を貸します」を選ぶと発生
[必須7−19]	ハルの歌の確認	9:00	九段下	ハル	
[必須7−20]	アマネの協力	9:30	芝公園	アマネ	
[必戦7−12]	カルネジアン庭園のバトル	10:00	芝公園	アマネ	
[必戦7−05]	衛国寺のバトル〈2〉	10:30	池袋	衛国寺	
[必戦7−06]	千岳寺のバトル	11:00	品川	千岳寺	
[必須7−21]	伏見との交渉〈3〉	11:30	赤坂	イヅナと伏見	
[必須7−22]	歌の破損データ	12:00	九段下	ハル	
[必戦7−08]	ヒルズ前のバトル〈2〉	12:30	六本木	六本木ヒルズ	
[必戦7−09]	ヒルズ最上階のバトル〈1〉	13:00	六本木	教祖	イベントを発生させると1時間経過
[必戦7−10]	サーバールームのバトル	14:00	最上階	バ・ベル召喚	

LAST DAY ユズルート発生イベントリスト

番号	タイトル	時間帯	場所とコマンド		備考
[必須7−23]	LAST DAY開始〈5〉	8:30	渋谷	−	[必須6−37]で選択肢「別にいい」を選ぶと発生
[必須7−24]	上野の確認	9:00～13:00	上野	封鎖状況を確認する	
[必須7−25]	新宿の確認	9:00～13:00	新宿	封鎖状況を確認する	
[必須7−26]	秋葉原の確認	9:00～13:00	秋葉原	封鎖状況を確認する	
[必須7−27]	カイドーとの話し合い	9:00～13:00	神田	カイドー	
[必須7−28]	東京の確認	9:00～13:00	東京	封鎖状況を確認する	
[必須7−29]	渋谷の確認	9:00～13:00	渋谷	封鎖状況を確認する	
[必須7−30]	恵比寿の確認	9:00～13:00	恵比寿	封鎖状況を確認する	
[必須7−31]	赤坂トンネルの確認	9:00～13:00	赤坂	赤坂トンネル	
[必須7−32]	品川の確認	9:00～13:00	品川	封鎖状況を確認する	
[必須7−33]	ナオヤの作戦	13:30	池袋	封鎖状況を確認する	
[必須7−34]	ミドリと合流	14:00～15:30	池袋	ミドリ	[必須7−23]でミドリが仲間から外れると発生
[必須7−35]	ケイスケと合流	14:00～15:30	秋葉原	ケイスケ	[必須7−23]でケイスケが仲間から外れると発生
[必須7−36]	脱出の誘い〈カイドー〉	14:00～15:30	神田	カイドー	
[必須7−37]	脱出の誘い〈ジン〉	14:00～15:30	表参道	ジン	[必須6−19]を行なっていると発生しない
[必戦7−38]	チネシティ広場のバトル〈4〉	15:00～16:00	新宿	???	[必須7−34]、[必須7−35]、[必須7−36]、[必須7−37]のうち出現したものをすべて行なうと発生
[必須7−39]	作戦の最終確認	15:30～16:30	池袋	ナオヤ	[必須7−38]を行なうと発生
[必戦7−40]	電気博物館前のバトル〈2〉	16:00～17:00	渋谷	作戦開始ポイント	[必戦7−39]を行なうと発生

LAST DAY アツロウルート必須イベントタイムチャート

場所	時間	イベント
池袋	10:30	［必戦7−05］衛国寺のバトル〈2〉「衛国寺」
青山	9:00	［必戦7−05］青山霊園のバトル〈4〉「ナオヤ」
青山	11:30	［必須7−07］作業状況の確認「ナオヤ」
渋谷	8:30	［必須7−01］LAST DAY開始〈1〉
赤坂	9:30	［必須7−03］伏見との交渉〈1〉「イズナと伏見」
六本木	12:00	［必戦7−08］ヒルズ前のバトル〈2〉「六本木ヒルズ」
六本木	12:30	［必戦7−09］ヒルズ最上階のバトル〈1〉「教祖」
芝公園	10:00	［必須7−04］レミエルの助言「アマネ」
品川	11:00	［必戦7−06］千岳寺のバトル「千岳寺」
最上階	13:30	［必戦7−10］サーバールームのバトル「バ・ベル召喚」

LAST DAY カイドー・ナオヤルート必須イベントタイムチャート

場所	時間	イベント
池袋	10:00	［必戦7−05］衛国寺のバトル〈2〉「衛国寺」
渋谷	8:30	［必須7−14］LAST DAY開始〈3〉
永田町	9:30	［必戦7−12］カルネジアン庭園のバトル「国会議事堂」
赤坂	11:00	［必須7−16］伏見との交渉〈2〉「イズナと伏見」
六本木	11:30	［必戦7−08］ヒルズ前のバトル〈2〉「六本木ヒルズ」
六本木	12:00	［必戦7−17］ヒルズ前のバトル〈3〉「六本木ヒルズ」
六本木	12:30	［必戦7−09］ヒルズ最上階のバトル〈1〉「教祖」
芝公園	9:00	［必戦7−15］芝公園のバトル〈2〉「アマネ」
品川	10:30	［必戦7−06］千岳寺のバトル「千岳寺」
最上階	13:30	［必戦7−10］サーバールームのバトル「バ・ベル召喚」

LAST DAY ユズルート必須イベントタイムチャート

場所	時間	イベント
池袋	13:30	［必須7−33］ナオヤの作戦「封鎖状況を確認する」
池袋	14:00〜16:00	［必須7−34］ミドリと合流「ミドリ」
池袋	15:30〜17:00	［必須7−39］作戦の最終確認「ナオヤ」
上野	9:00〜13:30	［必須7−24］上野の確認「封鎖状況を確認する」
新宿	9:00〜13:30	［必須7−25］新宿の確認「封鎖状況を確認する」
新宿	15:00〜16:30	［必戦7−38］チネシティ広場のバトル〈4〉「???」
秋葉原	9:00〜13:30	［必須7−26］秋葉原の確認「封鎖状況を確認する」
秋葉原	14:00〜16:00	［必須7−35］ケイスケと合流「ケイスケ」
神田	9:00〜13:30	［必須7−27］カイドーとの話し合い「カイドー」
神田	14:00〜16:00	［必須7−36］脱出の誘い〈カイドー〉「カイドー」
東京	9:00〜13:30	［必須7−28］東京の確認「封鎖状況を確認する」
表参道	14:00〜16:00	［必須7−37］脱出の誘い〈ジン〉「ジン」
渋谷	8:30	［必須7−23］LAST DAY開始〈5〉
渋谷	9:00〜13:30	［必須7−29］渋谷の確認「封鎖状況を確認する」
渋谷	16:00〜17:30	［必戦7−40］電気博物館前のバトル〈2〉「作戦開始ポイント」
恵比寿	9:00〜13:30	［必須7−30］恵比寿の確認「封鎖状況を確認する」
赤坂	9:00〜13:30	［必須7−31］赤坂トンネルの確認「赤坂トンネル」
品川	9:00〜13:30	［必須7−32］品川の確認「封鎖状況を確認する」

LAST DAY アマネルート必須イベントタイムチャート

場所	時間	イベント
池袋	9:30	［必戦7−05］衛国寺のバトル〈2〉「衛国寺」
渋谷	8:30	［必須7−11］LAST DAY開始〈2〉
渋谷	9:00	［必戦7−12］カルネジアン庭園のバトル「アマネ」
六本木	10:30	［必戦7−08］ヒルズ前のバトル〈2〉「六本木ヒルズ」
六本木	11:00	［必戦7−09］ヒルズ最上階のバトル〈1〉「教祖」
品川	10:00	［必戦7−06］千岳寺のバトル「千岳寺」
最上階	12:00	［必戦7−13］ヒルズ最上階のバトル〈2〉「ナオヤ」
最上階	12:30	［必戦7−10］サーバールームのバトル「バ・ベル召喚」

LAST DAY ジンルート必須イベントタイムチャート

場所	時間	イベント
池袋	10:30	［必戦7−05］衛国寺のバトル〈2〉「衛国寺」
九段下	9:00	［必須7−19］ハルの歌の確認「ハル」
九段下	12:00	［必須7−22］歌の破損データ「ハル」
渋谷	8:30	［必須7−18］LAST DAY開始〈4〉
赤坂	11:30	［必須7−21］伏見との交渉〈3〉「イヅナと伏見」
六本木	12:30	［必戦7−08］ヒルズ前のバトル〈2〉「六本木ヒルズ」
六本木	13:00	［必戦7−09］ヒルズ最上階のバトル〈1〉「教祖」
芝公園	9:30	［必須7−20］アマネの協力「アマネ」
芝公園	10:00	［必戦7−12］カルネジアン庭園のバトル「アマネ」
品川	11:00	［必戦7−06］千岳寺のバトル「千岳寺」
最上階	14:00	［必戦7−10］サーバールームのバトル「バ・ベル召喚」

EVENT BATTLE

LAST DAY

［必戦7−02］

青山
（青山霊園）

クリア報酬
◇EXP:2300 ◇マッカ:1500

発生時間
9:00



［青山霊園］

勝利条件
・ナオヤの撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	アバドン
	左	アバドン2
	右	アバドン2
5	L	アバドン
	左	アバドン2
	右	アバドン

No	配置	名前
2	L	ナオヤ
	左	セイテンタイセイ
	右	カトブレパス

No	配置	名前
3	L	デカラビア
	左	ベルセルク
	右	ベルセルク

No	配置	名前
4	L	デカラビア
	左	ベルセルク
	右	ベルセルク

あとから配置されるチーム

No	配置	名前
A	L	ラクシュミ
	左	アイラーヴァタ
	右	アイラーヴァタ

No	配置	名前
B	L	デカラビア
	左	ベルセルク
	右	ベルセルク

No	配置	名前
C	L	アバドン
	左	アバドン
	右	アバドン

No	配置	名前
D	L	アバドン
	左	アバドン2
	右	アバドン

◇チーム配置の補足

暴走COMPが3台以下になると、ナオヤが自身の行動開始時に4台まで暴走COMPをばらまく。一定間隔ごとに暴走COMPからチームA、B、C、Dのいずれかが出現

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル / 自動効果
アイラーヴァタ	神獣	488	104	ー	弱	耐	ー	無	ー	瞬転の舞	ザンダイン／マハザン / 衝撃無効／衝撃激化／エクストラワン
アバドン	邪神	270	168	弱	耐	耐	耐	耐	耐	混沌の波動	ブフダイン / 氷結激化／石化追加／猛反撃
アバドン2	邪神	270	168	弱	耐	耐	耐	耐	耐	混沌の波動	ブフダイン / 氷結激化／石化追加／グリモア
カトブレパス	妖獣	426	144	ー	弱	耐	反	ー	弱	妖気迅雷	デスバウンド／会心の予言 / 攻撃全体化／石化追加／グリモア
セイテンタイセイ	幻魔	455	94	無	ー	ー	ー	ー	耐	夢幻の具足	デスバウンド／ディアジャマ / 勇者の精神／エクストラワン
デカラビア	堕天使	313	209	耐	耐	ー	弱	ー	ー	いけにえの盟約	アギダイン／護りの盾／マカジャマオン / 三分の魔脈／勝利の息吹
ナオヤ	人間	420	234	ー	耐	耐	耐	耐	無	先制発動スキル: S会心の予言	護りの盾／万魔の乱舞／ディアラハン / 全門耐性／エクストラワン／食いしばり
ベルセルク	闘鬼	414	47	ー	ー	無	ー	ー	弱	凶化	ー / 食いしばり／二身の残影／聖騎士の精神
ラクシュミ	女神	279	304	ー	弱	ー	ー	弱	反	女神の慈愛	メディアラハン／サマリカーム／ギガジャマ / 三分の魔脈／会心の祝福／勝利のチャクラ

新たな力を身につけてからナオヤに会いにいこう

このバトルは、アツロウルートを選んだ場合の最初のバトルとなる。6TH DAYを生き延びた力があれば十分に勝てるレベルだが、デビオクには6TH DAYの最後からLAST DAY最初のフリーバトルにかけて多数の新悪魔が出品されるはずなので、さきにデビオクやフリーバトルのチェックをして味方の戦力を整えるのがオススメだ。

フリーバトルを行なう際は、物理攻撃が強力なナオヤのチームへ対抗するために、自動効果スキルの「物理反射」を優先的に入手しておくこと。ランダからスキルクラックを行なうと同時に、デビオクや悪魔合体でランダを仲魔にして「物理反射」を修得させ、別の仲魔にも継承させていこう。そして主力チームに1体ずつ「物理反射」を持つ仲魔が行き渡るぐらいまでに戦力が整ってから、あらためてナオヤに挑戦するといい。

逃げ回るナオヤを追いつめて撃破しよう

このバトルはナオヤを撃破すればクリアとなるが、ナオヤは行動力が非常に高く、さらに地形を無視できる「夢幻の具足」と移動力を高める「妖気迅雷」を駆使してマップ中を逃げ回る。またナオヤは物理攻撃でクリティカルを発生させる先制発動スキル「S会心の予言」を持つため、下手に攻撃を仕掛けると返り討ちにされてしまう。味方チームにはなるべく「物理反射」を持つ仲魔を入れて、物理攻撃に対抗しよう。

味方は必ず4チーム出撃させて、ナオヤをマップの四隅へ追い込むように包囲していく。そしてナオヤを攻撃範囲に捉えられたら、まずおとものセイテンタイセイおよびカトブレパスのどちらかを集中攻撃をして、確実に倒してしまうこと。おともの片方を倒せば機動力は半減するので、あとは全員で追いつめて倒せばいい。なお、暴走COMPは拾ってもナオヤが再度ばらまくうえに、増援も無限に出現するので、ナオヤを除く敵チームは移動の妨げになるもの以外、基本的に無視してしまおう。



ナオヤのチームの悪魔が2体ともいるあいだは、地形を無視して最大7マスも移動するため、捕捉は困難だ。



ナオヤのおともはどちらも魔が低く、魔法スキルに弱い。攻撃を集中させれば確実に1体は倒せるはずだ。

EVENT BATTLE

LAST DAY

［必戦7－05］

池袋
（衛国寺）

クリア報酬
◇EXP：2500　◇マッカ：1800

発生時間
◇アツロウ／ジンルート
10:30
◇アマネルート
9:30
◇カイドー・ナオヤルート
10:00



勝利条件	敗北条件	出撃条件
・ビシャモンテンの撃破	・主人公たちの全滅	

初期配置のチーム

No	配置	名前	No	配置	名前	No	配置	名前	No	配置	名前
1	L	ランダ	2	L	ビシャモンテン	3	L	ランダ	4	L	ランダ
	左	クエレブレ		左	ウカノミタマ		左	セイリュウ		左	クエレブレ
	右	クエレブレ		右	ヤクシャ		右	ランダ		右	クエレブレ
5	L	ランダ	6	L	ランダ						
	左	ランダ		左	セイリュウ						
	右	セイリュウ		右	セイリュウ						

あとから配置されるチーム

No	配置	名前	No	配置	名前	No	配置	名前	No	配置	名前
A	L	ヤクシャ	B	L	ランダ	C	L	ランダ	D	L	ランダ
	左	ケルベロス		左	クエレブレ		左	セイリュウ		左	ランダ
	右	ケルベロス		右	クエレブレ		右	セイリュウ		右	セイリュウ
E	L	ランダ									
	左	セイリュウ									
	右	ランダ									

◇チーム配置の補足

一定間隔ごとにチームA、B、C、D、Eのいずれかが出現

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
ウカノミタマ	神獣	330	175	ー	耐	ー	ー	反	耐	瞬転の舞	ディアラハン／嵐の乱舞	衝撃反射／食いしばり
クエレブレ	邪龍	468	130	ー	弱	反	耐	耐	ー	邪念の波動	ブフダイン／魔性の乱舞	氷結反射／三分の活泉／氷結激化
ケルベロス	魔獣	476	94	耐	反	弱	耐	ー	ー	獣の跳躍	マハラギダイン／デスバウンド／万魔の乱舞	勇者の精神／猛反撃／マヒ追加
セイリュウ	龍王	360	116	ー	耐	耐	耐	弱	耐	龍胴絞め	マハジオ／ジオダイン／パラライレイ	電撃激化／毒追加
ビシャモンテン※1	四天王	???	???	耐	反	弱	ー	ー	耐	四天王	八相発破／マハラギダイン／メギド	火炎反射／攻撃全体化／二身の残影
ヤクシャ	闘鬼	462	63	ー	無	ー	耐	弱	耐	凶化	ディアラハン／デスバウンド	火炎無効／貫通／勝利の息吹
ランダ	鬼女	330	183	反	ー	ー	弱	耐	耐	献身	ディアジャマ／アギダイン	物理反射／火炎激化／会心の祝福

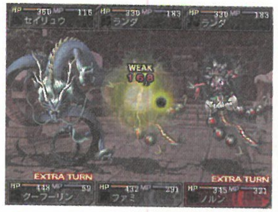
※1 状態異常にならない

［ビシャモンテンを守る敵チームへの対策を構じよう］

このバトルではビシャモンテンを倒せば勝利となるが、敵チームが周囲を守っていて、直接ビシャモンテンを狙うことは難しい。初期配置の敵チームはおもにランダ、クエレブレ、セイリュウから構成されるので、この3体に照準を合わせて出撃準備をしよう。

ランダは電撃属性、クエレブレは火炎属性、セイリュウは衝撃属性が弱点。ただしランダは衝撃属性に、クエレブレは電撃属性に、セイリュウは火炎と電撃属性に耐性を持ち、お互いの欠点をカバーしている。攻撃用のスキルは「アギダイン」や「ジオダイン」など単体対象のものをメインにして、相手が耐性を持つ属性の攻撃はなるべく当てないようにするといい。

ビシャモンテンは氷結属性が弱点なので、ランダたちへの対策とは別に氷結属性の魔法スキルも必ず用意しておくこと。またビシャモンテンは物理攻撃が非常に強力なため、攻撃の主力となる味方チームには「物理無効」や「物理反射」を持つ仲魔を入れておきたい。



相手が耐性を持つ属性でなるべく攻撃しないように、攻撃手段は単体攻撃の魔法スキルを中心にしよう。



チームに物理属性を反射できる仲魔がいれば、ビシャモンテンの高い攻撃力をそのまま跳ね返すことができる。

［待ち伏せで敵チームの数を一気に減らしてしまおう］

ビシャモンテンを守る敵チームは主人公たちをめがけて一斉に近寄ってくる。味方チームは出撃してもすぐには動かさずに敵チームの射程外で待ち、敵チームがそれぞれ1回ずつ行動するのを待って確実に先手を取っていこう。相手の弱点に合わせて準備したうえで待ち伏せすれば、最初の攻撃でほとんどの敵チームを撃破できる。このバトルでは時間をかけると増援が無限に出現し続けるので、初期配置の敵チームを撃破したらすぐにビシャモンテンへ集中攻撃をかけよう。

ビシャモンテンは種族特有スキルの効果で1回の行動中に最高2回の攻撃が可能なので、先手を取られると味方の被害が大きくなりやすい。可能な限りこちらから攻撃を仕掛け、氷結属性の魔法スキルで確実に弱点を突いて効率よくダメージを与えていこう。



敵チームが写真の位置まで移動してくるのを待ってから、一斉に味方を動かして攻撃を仕掛けていこう。

EVENT BATTLE

LAST DAY

［必戦7−06］

品川
（千岳寺）

クリア報酬
◇EXP:2700 ◇マッカ:2100

発生時間
◇アツロウ／ジンルート
11:00
◇アマネルート
10:00
◇カイドー・ナオヤルート
10:30



勝利条件
・ゾウチョウテンとコウモクテンの撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	ゾウチョウテン
	左	アガレス
	右	クエレブレ
2	L	ヤクシャ
	左	ケルベロス1
	右	ケルベロス2
3	L	ヤクシャ
	左	ウカノミタマ1
	右	ウカノミタマ2
4	L	ヤクシャ
	左	ヤクシャ
	右	ヤクシャ
5	L	ランダ
	左	クエレブレ
	右	クエレブレ
6	L	コウモクテン
	左	ランダ
	右	クエレブレ
7	L	ランダ
	左	セイリュウ
	右	セイリュウ
8	L	ランダ
	左	ケルベロス1
	右	ケルベロス1

あとから配置されるチーム

No	配置	名前

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
アガレス	堕天使	446	172	吸	耐	ー	ー	耐	弱	いけにえの盟約	ギガジャマ／テトラカーン／マハザンダイン	物理吸収／物理反射／衝撃激化
ウカノミタマ1	神獣	330	175	ー	耐	ー	ー	反	耐	瞬転の舞	ディアラハン／マハザンダイン／ザンダイン	衝撃激化／食いしばり
ウカノミタマ2	神獣	330	175	ー	耐	ー	ー	反	耐	瞬転の舞	ディアラハン／マハザンダイン／護りの盾	衝撃激化／食いしばり
クエレブレ	邪龍	468	130	ー	弱	反	耐	耐	ー	邪念の波動	ブフダイン／魔性の乱舞	氷結反射／三分の活泉／氷結激化
ケルベロス1	魔獣	476	94	耐	反	弱	耐	ー	ー	獣の跳躍	マハラギダイン	勇者の精神／マヒ追加／貫通
ケルベロス2	魔獣	476	94	耐	反	弱	耐	ー	ー	獣の跳躍	マハラギダイン／デスバウンド／万魔の乱舞	猛反撃／マヒ追加／火炎反射
コウモクテン※1	四天王	???	???	ー	ー	ー	弱	反	耐	四天王	マハザンダイン／嵐の乱舞／デスバウンド	衝撃激化／衝撃反射
セイリュウ	龍王	360	116	ー	耐	耐	耐	弱	耐	龍胴絞め	マハジオ／ジオダイン／パララレイ	電撃激化／毒追加
ゾウチョウテン※2	四天王	???	???	ー	ー	ー	ー	弱	無	四天王	アギダイン	戦神の加護／貫通／魔力無効
ヤクシャ	闘鬼	462	63	ー	無	ー	耐	弱	耐	凶化	ディアラハン／デスバウンド	火炎無効／貫通／見覚えの急成長
ランダ	鬼女	330	183	反	ー	ー	弱	耐	耐	献身	ディアジャマ／アギダイン	物理反射／火炎激化／会心の祝福

※1 凍結および感電状態にならない　※2 状態異常にならない

ゾウチョウテンとコウモクテンの同時攻撃に備えよう

敵チームはマップ右上のゾウチョウテン側と、マップ左下のコウモクテン側とに分けられる。ゾウチョウテン側の敵チームはおもに衝撃属性が、コウモクテン側の敵チームは電撃属性が弱点となっている。それに合わせて味方も2チームずつ、ゾウチョウテン側への攻撃役と、コウモクテン側への攻撃役に分けてスキルをセットしておこう。ゾウチョウテンとコウモクテンはビシャモンテンと同様、行動1回あたりの攻撃回数が多いので、味方チームが撃破されても復活させられるように「リカーム」は必ず用意しておくこと。

ゾウチョウテン側とコウモクテン側へは同時に攻撃をかけるのではなく、片方を集中して倒すこと。ゾウチョウテン側はチーム❸の行動が非常に遅く、出撃直後はコウモクテン側より実質1チーム少ない状態となっているため、ゾウチョウテン側から倒すのがオススメだ。

ゾウチョウテンを守るチーム❷と❹には味方の初期位置から1回の移動で届くので、出撃直後に撃破してゾウチョウテンを孤立させよう。ゾウチョウテンを倒したあとは、マップ左下から迫ってくるコウモクテン側のチームを順に倒していく。物理攻撃を反射するランダに注意しつつ、電撃属性攻撃でコウモクテンを撃破しよう。



ゾウチョウテンを守るヤクシャには衝撃属性が有効。「マハザンダイン」や「嵐の乱舞」で一網打尽にしよう。



コウモクテン側のチームには電撃属性が効果的。「マハジオダイン」や「雷の乱舞」で大ダメージを与えよう。

EVENT BATTLE

LAST DAY

[必戦7−08]

六本木（ヒルズ前）

クリア報酬
◇EXP:2950 ◇マッカ:2400

発生時間
◇アツロウルート
12:00
◇アマネルート
10:30
◇カイドー・ナオヤルート
11:30
◇ジンルート
12:30



勝利条件
・ベル・ゼブブの撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	ノルン
	左	ウカノミタマ
	右	セイリュウ
5	L	ロイチェクタ
	左	アガレス
	右	ヤマタノオロチ

No	配置	名前
2	L	ベル・ゼブブ
	左	ー
	右	ー

No	配置	名前
3	L	ラクシュミ
	左	ウカノミタマ
	右	セイリュウ

No	配置	名前
4	L	アリオク
	左	スプリガン
	右	スプリガン

あとから配置されるチーム

No	配置	名前
A	L	ゼブブの子1
	左	ゼブブの子1
	右	ゼブブの子1

No	配置	名前
B	L	ゼブブの子2
	左	ゼブブの子2
	右	ゼブブの子2

No	配置	名前
C	L	ゼブブの子3
	左	ゼブブの子3
	右	ゼブブの子3

◇チーム配置の補足

敵を1～2チーム倒すと、その時点で残っている敵が増援チームに変化する。変化内容は、チーム2と4がチームB、チーム3がチームA、チーム5がチームCとなっている

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル / 自動効果
アガレス	堕天使	458	177	吸	耐	ー	ー	耐	弱	いけにえの盟約	ギガジャマ／護りの盾 / 物理吸収／物理反射／衝撃激化
アリオク	邪神	555	70	無	弱	耐	ー	耐	弱	混沌の波動	デスバウンド／テトラカーン / 戦神の加護
ウカノミタマ	神獣	330	175	ー	耐	ー	ー	反	耐	瞬転の舞	ディアラハン／マハザンダイン／ザンダイン / 衝撃反射／食いしばり
スプリガン	妖精	561	156	耐	ー	ー	無	無	弱	おまじない	マハブフダイン / マヒ追加／三分の活泉
セイリュウ	龍王	360	116	ー	耐	耐	耐	弱	耐	龍胴絞め	マハジオダイン／ジオダイン / 電撃激化／毒追加
ゼブブの子1	子ゼブブ	231	148	耐	耐	耐	耐	耐	耐	闇の指先	産卵／ブフダイン / ー
ゼブブの子2	子ゼブブ	231	148	耐	耐	耐	耐	耐	耐	闇の指先	産卵／ギガジャマ / ー
ゼブブの子3	子ゼブブ	231	148	耐	耐	耐	耐	耐	耐	闇の指先	産卵／ザンダイン / ー
ノルン	女神	345	300	ー	耐	ー	無	反	耐	女神の慈愛	常世の祈り／マハザンダイン／メディアラハン / 勝利のチャクラ／三分の魔脈／電撃無効
ベル・ゼブブ※1	ベル神	???	???	吸	耐	耐	耐	耐	無	闇の右腕	産卵／マハザンダイン／裁きの雷火 / 物理吸収／勝利の息吹／物理反射
ヤマタノオロチ	龍王	560	73ー	吸	弱	ー	ー	耐	龍	胴絞め	デスバウンド／アギダイン / 火事場の馬鹿力／勝利の息吹
ラクシュミ	女神	279	234	ー	弱	ー	ー	弱	反	女神の慈愛	メディアラハン／サマリカーム／ギガジャマ / 三分の魔脈／会心の祝福／勝利のチャクラ
ロイチェクタ	幻魔	504	135	ー	ー	吸	弱	反	耐	瞬転の舞	夢幻の具足／裁きの雷火／ユハラギダイン / 衝撃反射／食いしばり／火事場の馬鹿力

※1 状態異常にならない。ゼブブの子が出現するとコマンドスキルに「産卵」が追加される

「産卵」から回復できるように準備しておくこと

敵を1～2チーム撃破すると、ベル・ゼブブは残りの敵チームをゼブブの子に変えたうえで、自身も「産卵」を使うようになる。「産卵」で卵を産みつけられたキャラクターからは時間が経過するとゼブブの子が生まれ、その際にダメージを受けてしまうので、状態異常を回復する「アムリタ」や「常世の祈り」を必ず用意すること。物理属性を吸収しそれ以外の属性にも耐性を持つベル・ゼブブへの攻撃手段は、「貫通」の効果をつけた物理スキルか万能属性の魔法スキルが有効だ。

ベル・ゼブブは射程が6マスもあり、味方の初期位置から右上はほぼすべて射程内となっている。出撃直後はあまり移動せずに待ち、近づいてきた敵チームをベル・ゼブブの射程外で撃破しよう。敵を1～2チーム撃破すると残るチームはゼブブの子に変化してしまうため、味方の初期位置から距離のあるチーム1、4からスキルクラックを狙う場合は、ベル・ゼブブの攻撃を受けることは覚悟して強引に接近するしかない。ベル・ゼブブに攻撃する際は、「勝利の息吹」によるHP回復量を上回るダメージを与えることが重要だ。攻撃力の低い味方チームには攻撃を行なわせず、ベル・ゼブブから「産卵」を受けた味方を回復させることに専念させよう。



ベル・ゼブブはほかの悪魔より体が大きいこともあり、射程を見誤りやすい。Xボタンで射程をチェックしよう。



万能属性の「産卵」を防ぐ手段はない。卵を産みつけられたらすぐに「アムリタ」で回復させること。

EVENT BATTLE

LAST DAY

[必戦7−09]

六本木 (ヒルズ最上階)

クリア報酬
◇EXP:3200 ◇マッカ:2800

発生時間
◇アツロウ／カイドー・ナオヤルート
12:30
◇アマネルート
11:00
◇ジンルート
13:00



[ヒルズ最上階]

勝利条件
・ベル・ベリトの撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	信者1
	左	スプリガン
	右	スプリガン
5	L	信者3
	左	カウ
	右	アガレス
2	L	ベル・ベリト
	左	−
	右	−
3	L	信者2
	左	ヤマタノオロチ
	右	バロン
4	L	信者4
	左	ロイチェクタ
	右	カトブレパス

あとから配置されるチーム

No	配置	名前
A	L	アリオク
	左	ミスラ
	右	ミスラ
E	L	アリオク
	左	カトブレパス
	右	カトブレパス
B	L	ロイチェクタ
	左	ロイチェクタ
	右	ヤマタノオロチ
F	L	アリオク
	左	バロン
	右	バロン
C	L	ロイチェクタ
	左	アガレス
	右	アガレス
G	L	ロイチェクタ
	左	カトブレパス
	右	カウ
D	L	ロイチェクタ
	左	スプリガン
	右	カウ

◇チーム配置の補足

チーム❶およびチーム❺を倒すとその場に暴走COMPが現われ、それぞれチームⒶが出現。チーム❸を倒すとベル・ベリト右側の暴走COMPが、チーム❹を倒すとベル・ベリト左側の暴走COMPが起動し、それぞれチームⒷ、Ⓒが出現。そのあと暴走COMPからは一定間隔ごとにチームⒶ、Ⓑ、Ⓒ、Ⓓ、Ⓔ、Ⓕ、Ⓖのいずれかが出現

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル／先制発動スキル	コマンドスキル	自動効果
アガレス	堕天使	458	177	吸	耐	−	−	耐	弱	いけにえの盟約	ギガジャマ／護りの盾	物理吸収／物理反射／衝撃激化
アリオク	邪神	555	70	無	弱	耐	−	耐	弱	混沌の波動	デスバウンド／テトラカーン	戦神の加護
カウ	霊鳥	420	158	−	無	弱	−	−	−	飛翔	マハラギダイン／メギド／メディアラハン	勇者の精神／勝利のチャクラ
カトブレパス	妖獣	426	144	−	弱	耐	反	−	弱	妖気迅雷	デスバウンド／会心の予言	攻撃全体化／石化追加／グリモア
信者1	人間	456	154	耐	−	−	−	−	−	S技巧開眼 (先制発動スキル)	メディアラハン／ディアジャマ／デスバウンド	猛反撃／耐物理／吸収追加
信者2	人間	608	156	−	−	−	−	−	−	S骨抜の秘法 (先制発動スキル)	デスバウンド／弱者必滅拳／絶妙打	貫通／攻撃全体化／三分の活泉
信者3	人間	474	205	−	吸	−	−	−	−	Sテトラカーン (先制発動スキル)	マハラギダイン／アギダイン／メギド	火炎吸収／火炎激化／三分の魔脈
信者4	人間	498	215	−	−	−	−	無	−	S常世の祈り (先制発動スキル)	マハザンダイン／ザンダイン／サマリカーム	衝撃無効／衝撃激化／三分の魔脈
スプリガン	妖精	561	156	耐	−	−	無	無	弱	おまじない	マハブフダイン	マヒ追加／三分の活泉
バロン	神獣	486	170	−	耐	−	吸	弱	−	瞬転の舞	マハジオダイン／マカラカーン	勝利のチャクラ／電撃激化
ベル・ベリト※1	ベル神	???	???	耐	耐	耐	吸	弱	無	荒ぶる神	マハブフダイン／マハジオダイン／渾身の一撃	異形の雄叫び／獣の眼光／攻撃全体化
ミスラ	堕天使	489	166	反	弱	弱	反	反	弱	いけにえの盟約	死神の点呼／テトラカーン／パラライ	物理反射／封魔追加／貫通
ヤマタノオロチ	龍王	560	73	−	吸	弱	−	−	耐	龍胴絞め	デスバウンド／千烈突き	火事場の馬鹿力／勝利の息吹
ロイチェクタ	幻魔	504	135	−	−	吸	弱	反	耐	夢幻の具足	裁きの雷火／マハラギダイン	衝撃反射／食いしばり／火事場の馬鹿力

※1 氷結状態にならない。衝撃属性は弱点ではあるがダメージは100%

地形を無視できる幻魔や霊鳥の能力を活用しよう

バトル開始直後は通路の途中にある昇降機が下に落とされていて、チーム❸および❹の初期位置にあるコンソールを2チームで操作しないとベル・ベリトの場所へはたどり着けない。さらにベル・ベリトは無限の射程を持つため、移動に時間をかけると味方の被害が大きくなっていく。種族特有スキルで地形を無視できる幻魔か霊鳥を中心にチームを編成し、昇降機を使わずにベル・ベリトへ接近しよう。またチーム❶と❺の信者は撃破されると暴走COMPをばらまき、チーム❸と❹の信者を倒すとベル・ベリトの左右にあるCOMPから増援が出現するようになるので、安全を優先するなら信者たちは無視したほうがいい。信者たちのスキルクラックを優先するなら増援の出現を覚悟しよう。

ベル・ベリトは「異形の雄叫び」によって攻撃終了時に最大値の25%ものHPを回復するため、「貫通」の効果をつけた物理スキルか、弱点である衝撃属性の魔法スキルで一度に大ダメージを与えることが重要。力の高いアツロウやイヅナに「デスバウンド」「貫通」「物理激化」をセットして攻撃するのがベストだ。



地形を無視できる種族でチームを編成し、マップ中央から直接ベル・ベリトの場所へ移動してしまうといい。



ベル・ベリトは1戦で約500ものHPを回復する。攻撃力の低い味方チームでは絶対に攻撃しないように。

EVENT BATTLE

LAST DAY

［必戦7−10］

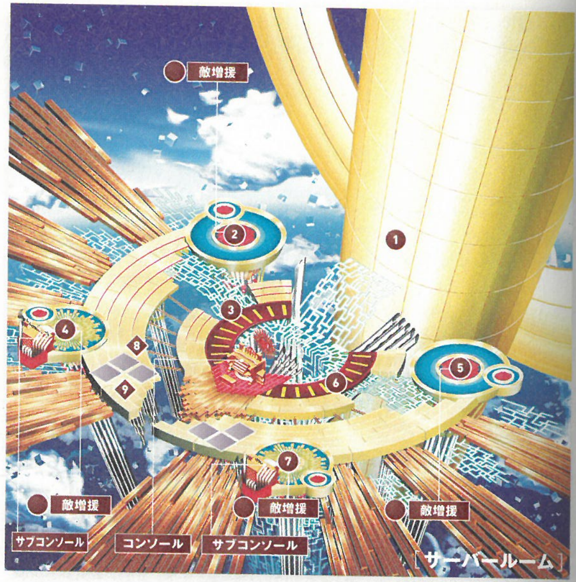
最上階
（サーバールーム）

クリア報酬

◇EXP:0　◇マッカ:0

発生時間

◇アツロウ／カイドー・ナオヤルート
13:30
◇アマネルート
12:30
◇ジンルート
14:00



勝利条件

・バ・ベルのハッキングを終える※1
・コンソールにてハルの歌をアップロードする※2
・バ・ベルの撃破※3

敗北条件

・ナオヤの死亡※1
・ハルの死亡※2
・アツロウの死亡※4
・主人公たちの全滅

出撃条件

・アツロウの出撃※4

※1 アツロウルート　※2 ジンルート　※3 アマネおよびカイドー・ナオヤルートは最初から、ジンルートはアップロードが終了すると変化　※4 アツロウおよびジンルート

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	バ・ベル（第1形態）
	左	−
	右	−
2	L	ロイチェクタ
	左	バロン
	右	バロン
3	L	ロイチェクタ
	左	ヤマタノオロチ
	右	ヤマタノオロチ
4	L	アオリク
	左	カウ
	右	カウ
5	L	ノルン
	左	ミスラ
	右	ミスラ
6	L	アオリク
	左	ミスラ
	右	ノルン
7	L	アオリク
	左	スプリガン
	右	スプリガン
8	L	ナオヤ
	左	−
	右	−
9	L	ハル
	左	−
	右	−

あとから配置されるチーム

No	配置	名前
A	L	ロイチェクタ
	左	ベヒモス
	右	ベヒモス
B	L	アリオク
	左	ミスラ
	右	バロン
C	L	ムールムール
	左	ムールムール
	右	ヤクシャ
D	L	アリオク
	左	カウ
	右	カウ
E	L	ガネーシャ
	左	アガレス
	右	ガルーダ

◇チーム配置の補足

アツロウルートでは一定間隔ごとにチームA、B、C、D、Eのうちいずれか2チームが、アマネルート、カイドー・ナオヤルート、ジンルートではいずれか3チームが、サブコンソールおよび増援ポイントから出現。またアツロウルートおよびジンルートでは、サブコンソールの操作を中断するか、バ・ベルが消えるごとにチームA、B、C、D、Eからいずれか3チームが出現。ただし増援は3チーム以上にはならない

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							スキル種別	スキル	コマンドスキル	自動効果
アガレス	堕天使	458	177	吸	耐	−	−	耐	弱	種族特有スキル	いけにえの盟約	ギガジャマ／護りの盾	物理吸収／衝撃激化／勇者の精神
アリオク	邪神	555	70	無	弱	耐	−	耐	弱	種族特有スキル	混沌の波動	デスパウンド／テトラカーン	戦神の加護
カウ	霊鳥	420	158	−	無	弱	−	−	−	種族特有スキル	飛翔	マハラギダイン／メギド／メディアラハン	勇者の精神／勝利のチャクラ
スプリガン	妖精	561	156	耐	−	−	無	無	弱	種族特有スキル	おまじない	マハブフダイン	マヒ追加／三分の活泉
ナオヤ※1	人間	474	264	耐	耐	耐	耐	耐	耐	先制発動スキル	S会心の予言	護りの盾／メギド／メディアラハン	真・全門耐性／エクストラワン／攻撃全体化
ノルン	女神	345	300	−	耐	−	無	反	耐	種族特有スキル	女神の慈愛	常世の祈り／マハザンダイン／メディアラハン	勝利のチャクラ／三分の魔脈／電撃無効
ハル※2	人間	605	258	−	−	−	−	−	−	先制発動スキル	−	−	−
バロン	神獣	486	170	−	耐	−	吸	弱	−	種族特有スキル	瞬転の舞	マハジオダイン／マカラカーン	勝利のチャクラ／電撃激化
ミスラ	堕天使	489	166	反	弱	弱	反	反	弱	種族特有スキル	いけにえの盟約	死神の点呼／テトラカーン／パラライ	物理反射／封魔追加／貫通
ヤクシャ	闘鬼	462	63	−	無	−	耐	弱	耐	種族特有スキル	凶化	ディアラハン／デスバウンド	火炎無効／貫通／見覚えの急成長
ヤマタノオロチ	龍王	560	73	−	吸	弱	−	−	耐	種族特有スキル	龍胴絞め	デスバウンド／千烈突き	火事場の馬鹿力／勝利の息吹
ロイチェクタ	幻魔	504	135	−	−	吸	弱	反	耐	種族特有スキル	夢幻の具足	裁きの雷火／マハラギダイン	衝撃反射／食いしばり／火事場の馬鹿力

◇キャラクターデータの補足

※1 アツロウルートで出現　※2 ジンルートで出現

各ルートのバ・ベル（第1形態）

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
バ・ベル：アツロウ	ベル神	3128	2852	耐	耐	耐	耐	耐	無	王の門	マハラギダイン／メギド	真・全門耐性／勝利の息吹／攻撃全体化
バ・ベル：アマネ	ベル神	3128	2852	耐	耐	耐	耐	耐	無	王の門	マハザンダイン／メギド	真・全門耐性／勝利の息吹／攻撃全体化
バ・ベル：カイドー・ナオヤ	ベル神	3128	2852	耐	耐	耐	耐	耐	無	王の門	裁きの雷火／護りの盾／メギド	真・全門耐性／勝利の息吹／攻撃全体化
バ・ベル：ジン	ベル神	3128	2852	耐	耐	耐	耐	耐	無	王の門	裁きの雷火／マハブフダイン／メギド	真・全門耐性／勝利の息吹／攻撃全体化

それぞれの意志を実現するためにバ・ベルを倒せ

ユズ以外のルートでは、ここで解説するサーバールームでの戦いが最後となる。敵チームやバ・ベルのデータはルートごとにやや異なるので、データや攻略を参考にする場合は注意しよう。なお本書ではサーバールームでの戦いを、バ・ベル（第1形態）を倒すまでと、バ・ベル（第2形態）とに分けて掲載している。実際には連戦となるので、準備のまえに220ページから掲載しているバ・ベル（第2形態）の情報も一読しておこう。



バ・ベルを呼び出したら後戻りはできない。主力メンバーたちをフリーバトルで十分に鍛えてから出撃しよう。

各ルートの特徴に合わせて準備を行なおう

味方リーダーのうち、アツロウルートおよびジンルートではアツロウが強制出撃となる。アツロウのレベルが低い場合は、フリーバトルでレベル60程度まで育てるといい。またジンルートでは、バ・ベル（第1形態）を倒した際のイベントでジャアクフロストが離脱してしまうため、ジャアクフロストは出撃させないほうが無難だ。加えてジンルートではバ・ベル（第2形態）とリーダーのみで戦うことになるため、出撃させるリーダーには「メディアラハン」「常世の祈り」「勝利のチャクラ」「アムリタ」などの、HP、MP、状態異常を回復するためのスキルを必ずセットしておくこと。

このバトルに出現する敵は弱点が分散しているので、味方チームには火炎、氷結、電撃、衝撃の4属性の魔法スキルを使える仲魔をバランスよく配置すること。また全属性に耐性を持つバ・ベル（第1形態）に効率よくダメージを与えるために、「捨身の一撃」や「デスバウンド」と「貫通」および「物理激化」をセットした物理特化タイプのリーダーや仲魔を用意しておきたい。バ・ベル（第2形態）は弱点が変化するので、弱点に左右されない万能属性の魔法スキルも必ず用意しておこう。



ジャアクフロストは味方ではあるが悪魔でもあるため、悪魔に帰還命令を出すと同時に残念ながら消えてしまう。



バ・ベルに対する切り札は「貫通」と「物理激化」で強化した物理スキル。力の高い味方にセットしよう。

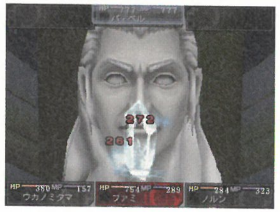
アツロウルートのイベント展開と進め方

アツロウルートでは、まずNPCのナオヤがマップ中央のコンソールを操作し、つぎにアツロウがマップ下または左のサブコンソールを操作することでバ・ベル（第1形態）が出現する。アツロウの操作するサブコンソールがどちらになるかはランダムなので、アツロウのチームには地形を無視できる幻魔か霊鳥を入れておくこと。

バトルが始まったらアツロウは初期位置で待機させ、ほかの味方はナオヤを守りながら中央のコンソールを目指す。ナオヤがコンソールに着いたら指示されたサブコンソールへアツロウを向かわせ、ほかの味方はナオヤの護衛に1チームを残し、残る2チームをバ・ベル（第1形態）の出現位置へ向かわせよう。アツロウがサブコンソールを操作してバ・ベル（第1形態）が出現したら、目の前で待機させていた味方ですぐに攻撃を仕掛ける。バ・ベル（第1形態）は一定間隔ごとに消えてしまい、再出現させるには反対側のサブコンソールを操作する必要があるため、手早くダメージを与えて撃破すること。



ふたつのサブコンソールは地形で分断されているため、アツロウのチームは地形を無視できる編成がベスト。



「勝利の息吹」を持つバ・ベル（第1形態）に対しては半端な攻撃は逆効果。強力な攻撃で一気に撃破しよう。

アマネルートのイベント展開と進め方

アマネルートではバ・ベル（第1形態）は最初から出現していて、とくに仕掛けは存在しない。一定間隔ごとに出現する増援の相手をしつつ、味方全員で進んでバ・ベル（第1形態）を撃破しよう。バ・ベル（第1形態）を撃破するとそれまでマップ上にいた敵チームはいったん消滅するので、増援は近寄ってきたもののみ相手にすればいい。出撃準備もバ・ベル（第2形態）のまえに出現する5体のベル神に照準を合わせ、氷結および衝撃属性の魔法スキルをセットしておこう。またベル神との戦いでMPが尽きたときのために、種族特有スキルでMPを回復可能な天使を数体用意しておこう。



アマネルートは力がものをいう総力戦。全員でバ・ベル（第1段階）を集中攻撃し、すばやく撃破してしまおう。

カイドー・ナオヤルートのイベント展開と進め方

カイドー・ナオヤルートはアマネルートとは立場が異なるだけで、バトルの展開はほぼ同じ。バ・ベル（第1形態）を撃破するとそれまでマップ上にいた敵チームが消滅し、5体のベル神がつぎつぎに出現するので、それを考慮して出撃準備を行なうこと。

バ・ベル（第1形態）と戦う際は、まず味方全員をマップ中央に集め、相手の射程外から一気に接近して撃破すればいい。カイドー・ナオヤルートのバ・ベル（第1形態）は「裁きの雷火」を使うため、魔力属性が弱点の仲魔は出撃させないほうが無難だ。



対策ができていないと「裁きの雷火」で大ダメージを受けるが、魔力属性を無効化できれば完全に無力化できる。

ジンルートのイベント展開と進め方

ジンルートではバ・ベル（第1形態）を撃破すると全世界の悪魔が仲魔も含めて帰還させられてしまうため、前述したとおりバ・ベル（第2形態）とはリーダーのみで戦うことになる。リーダーにセットするスキルは224ページからのデータを確認したうえで慎重に決めよう。ちなみに、消えた仲魔は2周目以降のプレイではCOMPに復活しているので心配は無用だ。

ジンルートの展開はアツロウルートと似ていて、特定の手順を行なうまではバ・ベル（第1形態）が出現しない。具体的にはまず、アツロウがマップ中央のコンソールで「アップロード」コマンドを行ない、ハルの歌をサーバーへ流す準備をする。つぎにNPCのハルがマップ中央のコンソールへ到着すると、イベントが発生してバ・ベル（第1形態）が出現する仕組みだ。

アツロウのチームには幻魔か霊鳥を入れておき、バトル開始直後にコンソールへ直行させて「アップロード」を行なわせよう。ハルは非常に打たれ弱いので、ハルが移動を始めたら味方チームで周囲を固めつつマップ中央まで護衛すること。一定間隔ごとに増援が出現するので、見えている敵チームを撃破しても油断は禁物だ。

ハルの作業が始まってバ・ベル（第1形態）が出現したら、護衛に1チームを残してほかをバ・ベル（第1形態）の攻撃に向かわせよう。バ・ベル（第1形態）を撃破すると、役目を終えたハルはマップから退場する。



ハルを護衛する際は、「夢幻の具足」ですばやく移動してくるガネーシャがリーダーの敵チームに要注意。



アツロウはハルの作業が落ち着くまでコンソールから離れられないので、戦力としては考えないほうがいい。

EVENT BATTLE

LAST DAY

［必戦7－10］

最上階
（サーバールーム）



［サーバールーム］

クリア報酬

◇EXP：0　◇マッカ：0

発生時間

◇アツロウ／カイドー・ナオヤルート
13:30
◇アマネルート
12:30
◇ジンルート
14:00

勝利条件	敗北条件	出撃条件
・バ・ベルの撃破	・ナオヤの死亡※1	
	・主人公たちの全滅	

※1 アツロウルート

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	バ・ベル（第2形態）
	左	ー
	右	ー
2	L	ベル・デル
	左	ー
	右	ー
3	L	ベル・イアル
	左	ー
	右	ー

あとから配置されるチーム

No	配置	名前
A	L	イザ・ベル
	左	ー
	右	ー
B	L	ベル・ゼブブ
	左	ー
	右	ー
C	L	ベル・ベリト
	左	ー
	右	ー
D	L	ロイチェクタ
	左	バロン
	右	バロン
E	L	アリオク
	左	ミスラ
	右	ヤクシャ
F	L	アリオク
	左	カウ
	右	カウ
G	L	ノルン
	左	ミスラ
	右	ミスラ
H	L	ロイチェクタ
	左	アガレス
	右	カウ

◇チーム配置の補足

アツロウルートでは、増援ポイントから一定間隔ごとにチームD、E、F、G、Hのうちいずれか2チームが出現。アマネまたはカイドー・ナオヤルートでは、ベル・デルおよびベル・イアルを撃破するとチームAが、イザ・ベルを撃破するとチームBが、ベル・ゼブブを撃破するとチームCが、ベル・ベリトを撃破するとバ・ベル（第2形態）が出現

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
アガレス	堕天使	446	170	吸	耐	ー	ー	耐	弱	いけにえの盟約	ギガジャマ／テトラカーン／マハザンダイン	物理吸収／衝撃激化／勇者の精神
アリオク	邪神	555	70	無	弱	耐	ー	耐	弱	混沌の波動	デスバウンド／テトラカーン	戦神の加護
イザ・ベル※1	ベル神	3735	1760	ー	耐	反	反	ー	無	灼熱の花	裁きの雷火／マハラギダイン／万魔の乱舞	龍の眼光／勝利のチャクラ／氷結反射
カウ	霊鳥	420	158	ー	無	弱	ー	ー	ー	飛翔	マハラギダイン／メギド／メディアラハン	勇者の精神／勝利のチャクラ
ゼブブの子※1	子ゼブブ	231	148	耐	耐	耐	耐	耐	耐	闇の指先	産卵／ザンダイン	ー
ナオヤ※5	人間	474	264	耐	耐	耐	耐	耐	耐	先制発動スキル：S会心の予言	護りの盾／メギド／メディアラハン	真・全門耐性／エクストラワン／攻撃全体化
ノルン	女神	335	296	ー	耐	ー	無	反	耐	女神の慈愛	常世の祈り／マハザンダイン／メディアラハン	勝利のチャクラ／三分の魔脈／電撃無効
バロン	神獣	462	162	ー	耐	ー	吸	弱	ー	瞬転の舞	マハジオダイン／マカラカーン	電撃吸収／勝利の美酒／電撃激化
ベル・イアル※1 ※2	ベル神	3116	1248	耐	無	弱	耐	耐	無	聖なる邪炎	マハラギダイン／捨身の一撃／ギガジャマ	龍の眼光／貫通／勝利の息吹
ベル・ゼブブ※1 ※3	ベル神	2370	1804	吸	耐	耐	耐	耐	無	闇の右腕	マハザンダイン／裁きの雷火／産卵	物理吸収／勝利の息吹／エクストラワン
ベル・デル※1	ベル神	1079	487	無	無	無	無	無	無	不死の者	弱者必滅拳／捨身の一撃	三分の活泉／三分の魔脈／石化追加
ベル・ベリト※1 ※4	ベル神	2024	1980	耐	耐	耐	吸	弱	無	荒ぶる神	ジオダイン／マハジオダイン／渾身の一撃	勝利の雄叫び／獣の眼光／攻撃全体化
ミスラ	堕天使	489	166	反	弱	弱	反	反	弱	いけにえの盟約	死神の点呼／テトラカーン／パララレイ	物理反射/封魔追加/貫通
ヤクシャ	闘鬼	462	63	ー	無	ー	耐	弱	耐	凶化	ディアラハン／デスバウンド	火炎無効／貫通
ロイチェクタ	幻魔	504	135	ー	ー	吸	弱	反	耐	夢幻の具足	裁きの雷火／マハラギダイン	衝撃反射／食いしばり／火事場の馬鹿力

◇キャラクターデータの補足

※1 カイドー・ナオヤルートおよびアマネルートで出現　※2 感電状態にならない　※3 状態異常にならない　※4 氷結状態にならない。衝撃属性のダメージは100%　※5 アツロウルートで出現

▼各ルートのバ・ベル（第2形態）

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
バ・ベル：アツロウ※6	ベル神	3939	3131	耐	反	反	弱	反	無	王の門	万魔の乱舞／メギドラオン	攻撃全体化／二身の残影／物理激化
バ・ベル：アマネ※6	ベル神	3939	3131	耐	反	反	弱	反	無	王の門	万魔の乱舞／メギドラオン	攻撃全体化／二身の残影／物理激化
バ・ベル：カイドー・ナオヤ※6	ベル神	3939	3131	耐	反	反	弱	反	無	王の門	万魔の乱舞／メギドラオン	攻撃全体化／二身の残影／物理激化
バ・ベル：ジン※6	ベル神	3471	2759	耐	反	反	弱	反	無	王の門	捨身の一撃／万魔の乱舞／メギドラオン	ー

◇キャラクターデータデータの補足

※6「業火の門」を使用すると弱点が衝撃属性となり、コマンドスキルに「マハラギダイン」が追加。「凍結の門」を使用すると弱点が物理属性となり、コマンドスキルに「マハブフダイン」が追加。「雷光の門」を使用すると弱点が火炎属性となり、コマンドスキルに「マハジオダイン」が追加。「衝撃の門」を使用すると弱点が氷結属性となり、コマンドスキルに「マハザンダイン」が追加。「物理の門」を使用すると弱点属性およびコマンドスキルは初期状態に戻る。ジンルートでは、追加されるコマンドスキルは「捨身の一撃」と入れ替わる

バ・ベル（第1形態）撃破後の初期状況の違い

バ・ベル（第1形態）撃破後の状況は、プレイヤーが選択したルートによってつぎのように異なる。

アツロウルートでは、バ・ベル（第2形態）が最初から出現していて、味方チームの位置はバ・ベル（第1形態）を撃破した時点のものとなる。またマップ上の敵チームはそのまま残り、一定間隔ごとにバ・ベル（第1形態）のときと同じ位置から増援が出現する。

アマネルートおよびカイドー・ナオヤルートでは、味方チームはいったんマップ中央のコンソール付近に集められる。それまでマップ上にいた敵チームは消滅し、代わりにベル・デルとベル・イアルが出現する。そしてベル・デルおよびベル・イアルを倒すとイザ・ベルが、イザ・ベルを倒すとベル・ゼブブが、ベル・ゼブブを倒すとベル・ベリトが出現し、ベル・ベリトを倒すことでバ・ベル（第2形態）が姿を現わす。

ジンルートはアツロウルートと似ていて、バ・ベル（第2形態）が最初から出現しており、味方チームの位置はバ・ベル（第1形態）を撃破した時点のものを引き継ぐ。大きな違いは敵味方の悪魔がすべて消えてしまうことで、味方はリーダーのみ、敵はバ・ベル（第2形態）のみとなり増援もいっさい出現しない。



アツロウルートおよびジンルートでは、バ・ベル（第2形態）へすぐに攻撃を仕掛けることが可能だ。



アマネルートおよびカイドー・ナオヤルートでは、以前に撃破した5体のベル神を再び倒さなければならない。

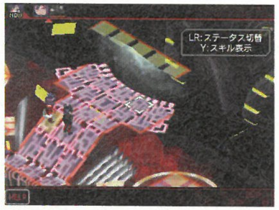
バ・ベル（第2形態）の特徴を覚えて対処しよう

バ・ベル（第2形態）は、ジンルートとそれ以外のルートで所持スキルが大きく異なる。コマンドスキルはジンルートのみ「捨身の一撃」があり、あとは共通で「万魔の乱舞」と「メギドラオン」を持っている。自動効果スキルはジンルートのみ何もなく、それ以外は「攻撃全体化」「二身の残影」「物理激化」で共通。ジンルート以外では25％の確率で発動する「二身の残影」が何回発動するかで大きく難度が変わってしまうので、こまめに中断セーブを残しながら戦うといい。

バ・ベル（第2形態）は残りHPと時間の経過に応じて「業火の門」や「凍結の門」、「雷光の門」などを使用し、防御相性とスキルを変化させていく。各ルートとも最初は電撃属性が弱点で、物理に耐性、魔力に無効、それ以外の属性は反射する。そして「○○の門」を発動するとそれまで弱点だった属性が反射になり、魔力を除く別の属性ひとつが弱点になると同時に、コマンドスキルがひとつ追加される。

防御相性とスキルの変化には法則があり、弱点は最初の電撃属性から衝撃、物理、火炎、氷結となり、5回目に電撃属性へ戻る。追加されるコマンドスキルは「マハラギダイン」「マハブフダイン」「マハジオダイン」「マハザンダイン」の順で、5回目に初期状態へ戻る。

バ・ベル（第2形態）は「○○の門」と同時に魔力属性のマップ攻撃スキル「バビロンの大災」も使用するため、味方リーダーには「耐魔力」や「魔力無効」をセットしておこう。また「バビロンの大災」には沈黙の追加効果もあるので、状態異常を回復する手段も必要だ。



バ・ベル（第2形態）は無限の攻撃射程を持つ。離れていても意味はないので、すばやく隣接しよう。



バ・ベル（第2形態）の弱点が変化すると、以前に通用した属性は反射されてしまうことに注意しよう。



ジンルートでは「バビロンの大災」による沈黙状態が非常に危険。状態異常を回復するスキルを必ず用意しよう。

アツロウルートでは増援に気を取られないように

アツロウルートではバ・ベル（第1形態）のときと同様に増援が出現し続けるが、バ・ベル（第2形態）さえ倒せばクリアとなるので、増援に関しては近づいてきた敵チームにのみ対処すればいい。バ・ベル（第2形態）に対しては、基本的にその時点での相手の防御相性に合わせたスキルでダメージを与えていこう。スキルセットボーナスで多数の仲魔に万能属性の魔法スキルを持たせておき、それを連発する戦法も有効だ。



勝利条件に関係しない敵チームは基本的に無視して、バ・ベル（第2形態）にのみ集中攻撃を行なうといい。

アマネおよびカイドー・ナオヤルートではベル神に注意

アマネルートおよびカイドー・ナオヤルートでは、バ・ベル（第2形態）のまえに5体のベル神が出現する。強敵との連戦で味方のMPが尽きないように、種族特有スキルでMPを回復できる天使や魔王をチームに入れるか、スキルセットボーナスで仲魔に「吸魔」を持たせておきたい。5体のベル神には以前と同じ戦法が通用するので、以前に戦った際の攻略も参考にしてほしい。

最初に出現するベル・デルには3RD DAYと同様「ヤドリギ」しか効果がないので、ベル・デルは主人公にまかせ、ほかの味方は同時に出現するベル・イアルを氷結属性の魔法スキルで攻撃しよう。この2体を倒すと出現するイザ・ベル、つぎに出現するベル・ゼブブには弱点がないため「貫通」と「物理激化」で強化した物理攻撃が有効だ。ベル・ベリトには同じく物理攻撃か、衝撃属性の魔法スキルが効果的。バ・ベル（第2形態）に対しては、その時点での防御相性に合わせて攻撃するか、相手を選ばない万能属性の魔法スキルを利用しよう。



主人公がベル・デルに攻撃すると、以前と同じように「アタック」が「ヤドリギ」コマンドに変化する。



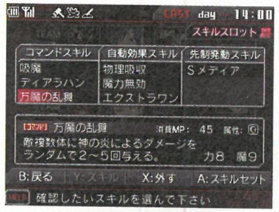
強敵との連戦となるためMP消費が激しい。敵味方の消費MPを半減させる「S魔道結界・陰」も活用しよう。

ジンルートではスキルセットが勝敗を分ける

ジンルートでは味方リーダーにバランスよくスキルをセットしておくことが重要。以下の例を参考に出撃準備をしてからバ・ベル（第1段階）と戦い始めよう。

強制出撃となるアツロウには「デスバウンド」「貫通」「物理激化」「吸収追加」をセットしておこう。アツロウ以外のリーダーには、ひとりに「万魔の乱舞」「吸魔」「ディアラハン」「エクストラワン」を、もうひとりに「雷の乱舞」「リカーム」「電撃強化」「電撃激化」「二身の残影」をセットするのがオススメ。回復役のリーダーには「常世の祈り」「サマリカーム」「魔力無効」「勝利のチャクラ」「S堅盾の秘法」をセットして、不測の事態に備えよう。空いたスキル枠には電撃属性以外の攻撃スキルや、HPを回復するスキル、物理属性相性を強化するスキルをセットしておくといい。

バトルが始まったらまず「雷の乱舞」でダメージを与え、バ・ベル（第2段階）の防御相性が変化したら「万魔の乱舞」や「デスバウンド」で攻撃していこう。「バビロンの大災」で味方全員がダメージを受けた場合はいったん攻撃を止め、回復役のリーダーを中心に態勢を立て直してから攻撃を再開するといい。



ジンルートのキモは出撃準備にある。仲魔がいない状態でも戦えるように、リーダーにスキルを配分していこう。

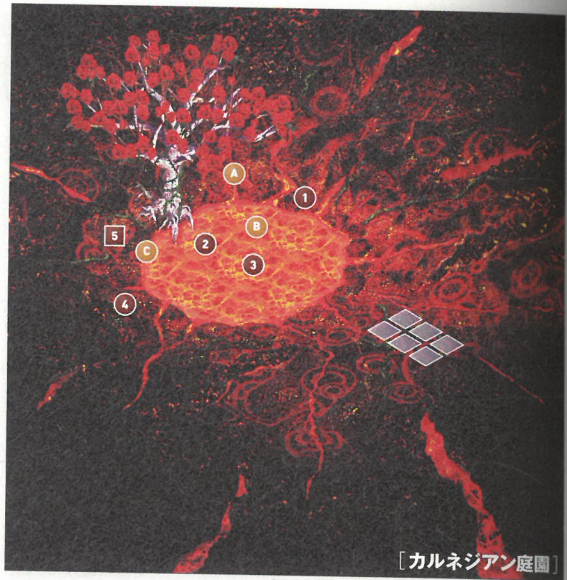


強化した「雷の乱舞」でスタートダッシュをかければ、バ・ベル（第2形態）のHPを大幅に減らせる。

EVENT BATTLE
LAST DAY

［必戦7−12］

渋谷／永田町／芝公園
（カルネジアン庭園）



クリア報酬
◇EXP:2300　◇マッカ:1500

発生時間
◇アマネルート
9:00
◇カイドー・ナオヤルート
9:30
◇ジンルート
10:00

勝利条件
・イザ・ベルの撃破

敗北条件
・アマネの死亡
・ナオヤの死亡※1
・主人公たちの全滅

出撃条件
・ナオヤの出撃※1

※1 カイドー・ナオヤルート

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	デカラビア
	左	ヴィヴィアン
	右	ヴィヴィアン
5	L	アマネ※1
	左	ー
	右	ー

No	配置	名前
2	L	イザ・ベル
	左	ー
	右	ー

No	配置	名前
3	L	デカラビア
	左	クエレプレ
	右	クエレプレ

No	配置	名前
4	L	デカラビア
	左	ヴィヴィアン
	右	ヴィヴィアン

あとから配置されるチーム

No	配置	名前
A	L	マインドアマネ
	左	ウカノミタマ
	右	ケルベロス

No	配置	名前
B	L	マインドアマネ
	左	ウカノミタマ
	右	ケルベロス

No	配置	名前
C	L	マインドアマネ
	左	ウカノミタマ
	右	ケルベロス

◇チーム配置の補足
イザ・ベルのHPが40%以下になるとアマネが覚醒し、チームA、B、Cが出現。チームA、Cは倒すたびに再出現する

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							スキル区分	スキル	コマンドスキル	自動効果
アマネ※1	人間	330	354	ー	耐	耐	耐	耐	耐	先制発動スキル	S魔道結界・陽	メギド／万魔の乱舞／メディアラハン	全門耐性／勝利のチャクラ／三分の魔脈
イザ・ベル	ベル神	3465	1620	ー	耐	反	反	ー	無	種族特有スキル	灼熱の花	裁きの雷火／マハラギダイン／万魔の乱舞	龍の眼光／勝利のチャクラ／氷結反射
ヴィヴィアン	妖精	261	261	ー	耐	ー	吸	耐	ー	種族特有スキル	おまじない	吸魔／ジオダイン／ディアラハン	三分の魔脈／電撃反射
ウカノミタマ	神獣	330	175	ー	耐	ー	ー	反	耐	種族特有スキル	瞬転の舞	ディアラハン／嵐の乱舞	衝撃激化／食いしばり
クエレプレ	邪龍	468	130	ー	弱	反	耐	耐	ー	種族特有スキル	邪念の波動	ブフダイン／魔性の乱舞	氷結反射／三分の活泉／氷結激化
ケルベロス	魔獣	476	94	耐	反	弱	耐	ー	ー	種族特有スキル	獣の跳躍	マハラギダイン	勇者の精神／マヒ追加／貫通
デカラビア	堕天使	313	209	耐	耐	ー	弱	ー	ー	種族特有スキル	いけにえの盟約	アギダイン／護りの盾／マカジャマオン	三分の魔脈／勝利の息吹
マインドアマネ	人間	402	184	ー	耐	耐	耐	耐	耐	先制発動スキル	S会心の予言	メギド／万魔の乱舞／デスバウンド	全門耐性／勝利のチャクラ／三分の魔脈

※1 覚醒まえの残りMPは0、覚醒後の残りMPは50

アマネを目覚めさせてイザ・ベルの呪縛を断ち切ろう

このバトルでは、アマネの心に潜むイザ・ベルを倒してアマネを解放することが目的。アマネは意識を失っていて動けないが、敵チームに狙われることはない。マップ中央の赤い沼のような地形はイザ・ベルの罠で、アマネが目覚めるまえにその上で待機すると「狂信の炎」によって味方全員がそれぞれ最大HPの25%分のダメージを受ける。アマネはイザ・ベルのHPを40%以下にまで減らすことで目覚め、それと同時にマップも浄化されてダメージを受けなくなる。なお「狂信の炎」は火炎属性のため、防御相性でダメージを軽減することは可能だ。

イザ・ベルに有効なのは、物理または衝撃属性の攻撃。また、イザ・ベルの使う「マハラギダイン」と「裁きの雷火」のダメージを軽減できるように、防御相性は火炎および魔力属性に強くしておくといい。イザ・ベルを除けば敵は3チームだけなので、とくに対策を練らなくても問題はない。増援で出現するマインドアマネは「全門耐性」を持つ強敵だが、イザ・ベルと同様に物理スキルならばダメージを与えやすい。

イザ・ベルに接近する際は罠に踏み込まないよう周囲を伝って移動し、味方全員が1回の移動でイザ・ベルに隣接できる位置に着いてから一斉に攻撃を仕掛けよう。ただし、イザ・ベルのHPを一気に0にするとアマネも倒れてしまうため、一度にダメージを与えすぎないように注意すること。アマネは目覚めると攻撃を受けるようになるが、目覚めた直後に味方の初期配置場所へ移動し、HPも自ら回復するため放っておいても大丈夫だ。アマネの目覚めと同時に出現するマインドアマネは倒してもすぐに再出現するため、基本的には無視したほうがいい。アマネを目覚めさせたら引き続き味方全員でイザ・ベルを集中攻撃して、すぐにクリアしてしまおう。



赤い沼のような部分で待機すると「狂信の炎」が発動する。イザ・ベルに攻撃する直前まで踏み込まないように。



目覚めたアマネは写真の位置まで一瞬で移動する。戦いに巻き込まないようにそのまま待機していてもらおう。



マインドアマネは貴重な「S会心の予言」を持つが、増援チームなのでスキルクラックの対象にはできない。

EVENT BATTLE

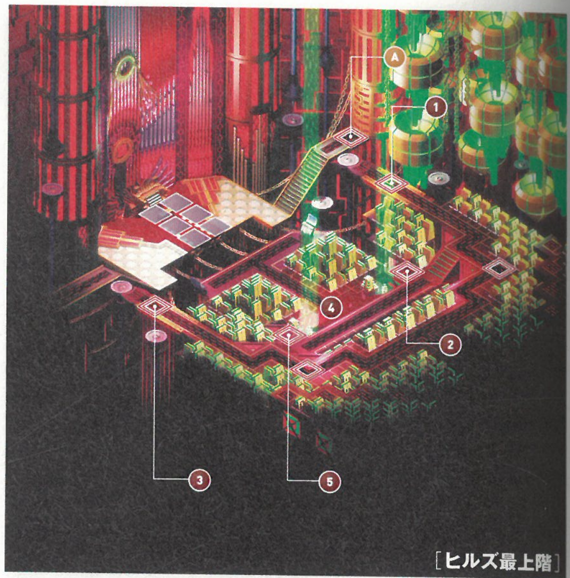
LAST DAY

[必戦7−13]

最上階
(ヒルズ最上階)

クリア報酬
◇EXP:3300 ◇マッカ:2900

発生時間
12:00



[ヒルズ最上階]

勝利条件
・ナオヤの撃破
・ナオヤ、およびロキの撃破※1

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件

※1 ロキが出現すると「ナオヤの撃破」から変化

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	ロイチェクタ
	左	ヤマタノオロチ
	右	ヤマタノオロチ
2	L	アリオク
	左	スプリガン
	右	スプリガン
3	L	ロイチェクタ
	左	スプリガン
	右	カウ
4	L	ナオヤ
	左	カウ
	右	カトブレパス
5	L	アリオク
	左	アガレス
	右	ベヒモス

あとから配置されるチーム

No	配置	名前
A	L	ロキ
	左	―
	右	―
B	L	ロキ(分身)
	左	―
	右	―
C	L	ロキ(分身)
	左	―
	右	―
D	L	アリオク
	左	スプリガン
	右	スプリガン
E	L	ロイチェクタ
	左	スプリガン
	右	カウ
F	L	ロイチェクタ
	左	ヤマタノオロチ
	右	ヤマタノオロチ
G	L	アリオク
	左	アガレス
	右	カトブレパス

◇チーム配置の補足

一定時間が過ぎるとチームAが出現。ロキに一定のダメージを与えると、チームB、Cが出現。また、暴走COMPから一定間隔ごとにチームD、E、F、Gのいずれかが出現。

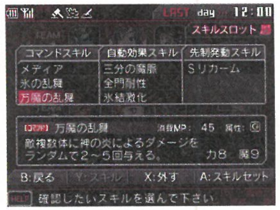
出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
アガレス	堕天使	458	177	吸	耐	―	―	耐	弱	いけにえの盟約	ギガジャマ/護りの盾	物理吸収/衝撃激化/勇者の精神
アリオク	邪神	555	70	無	弱	耐	―	耐	弱	混沌の波動	デスバウンド/テトラカーン	戦神の加護
カウ	霊鳥	420	158	―	無	弱	―	―	―	飛翔	マハラギダイン/メギド/メディアラハン	勇者の精神/勝利のチャクラ
カトブレパス	妖獣	426	144	―	弱	耐	反	―	弱	妖気迅雷	デスバウンド/会心の予言	攻撃全体化/石化対追加/グリモア
スプリガン	妖精	561	156	耐	―	―	無	無	弱	おまじない	マハブフダイン	マヒ追加/三分の活泉
ナオヤ	人間	1004	776	吸	耐	耐	耐	耐	無	(先制発動スキル)S会心の予言	護りの盾/メギド/メディアラハン	真・全門耐性/エクストラワン/攻撃全体化
ヤマタノオロチ	龍王	560	73	―	吸	弱	―	―	耐	龍胴絞め	デスバウンド/千烈突き	火事場の馬鹿力/勝利の息吹
ロイチェクタ	幻魔	504	135	―	―	吸	弱	反	耐	夢幻の具足	裁きの雷火/マハラギダイン	衝撃反射/食いしばり/火事場の馬鹿力
ロキ※1	魔王	1422	374	耐	耐	耐	耐	耐	耐	覇王の盟約	メギド/ディアラハン/デスバウンド	真・全門耐性/獣の眼光/勝利のチャクラ
ロキ(分身)	魔王	510	172	耐	耐	耐	耐	耐	耐	覇王の盟約	メギドラオン/ディアラハン/デスバウンド	真・全門耐性/獣の眼光/勝利のチャクラ

※1 ロキが分身すると、魔以外のステータスは本体も分身も同じになる

鉄壁の防御を誇るナオヤとロキを打ち破ろう

LAST DAYをアマネルートで進めた場合、ベル・ベリト戦からバ・ベル戦のあいだにこのバトルが発生する。ナオヤとロキはどちらも防御相性が優秀で、「貫通」の効果をつけた物理攻撃か万能属性以外の魔法スキルでは効果的にダメージを与えられない。ナオヤが「護りの盾」を持つことを考えると万能属性の魔法スキルがもっとも有効だ。ちなみにナオヤが持つ「真・全門耐性」は、クラック対象となる悪魔が数少ない貴重なスキル。ぜひともここでクラックしておきたい。



万能属性の魔法スキルは「護りの盾」でも無効化されない。スキルセットボーナスで仲魔にも修得させよう。

ナオヤとロキへ一直線に向かっていこう

敵味方の初期位置はベル・ベリト戦と逆の関係で、マップ右下にいるナオヤを目指してマップ左上から進んでいくことになる。昇降機の仕掛けは解除されていて移動に支障はないが、ベル・ベリト戦と同様地形を無視できる幻魔や霊鳥をチームに入れておくと、ナオヤの位置まで苦労せずにたどり着ける。

バトルが始まったら、行く手を阻む敵チームを倒しつつナオヤを目指して進めばいい。暴走COMPからは無限に増援が出現するが、回収してもナオヤがばらまき直すため、わざわざ拾いに向かう意味はない。敵味方の行動順が1回ずつ終わるとロキが現われるので、味方は対ナオヤのグループと対ロキのグループに分けて移動させよう。ロキはHPが減少すると3体に分身するが、本体を倒すと分身も同時に消滅する。本体には影があり、分身よりも魔が1高いので見分けることは難しくない。とくに理由がなければ、本体だけ狙って撃破しよう。



地形を無視できるチーム編成ならば、味方の初期位置からまっすぐ進めばナオヤのもとへたどり着ける。



ロキが分身したら、マップ画面の足下とステータス画面をチェックしよう。影があり、魔が23のロキが本体だ。

EVENT BATTLE

LAST DAY

［必戦7−15］

芝公園
（芝公園）

クリア報酬
◇EXP:2200 ◇マッカ:1500

発生時間
9:00



勝利条件
・全ての敵の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	信者1
	左	アイラーヴァタ
	右	クエレブレ
2	L	信者2
	左	クエレブレ
	右	ベルセルク
3	L	信者3
	左	トウテツ
	右	ラクシュミ
4	L	信者4
	左	セイリュウ
	右	クエレブレ
5	L	アマネ
	左	ウカノミタマ
	右	ランダ
6	L	信者4
	左	クエレブレ
	右	ベルセルク
7	L	信者5
	左	ラクシュミ
	右	クエレブレ
8	L	信者6
	左	アイラーヴァタ
	右	クエレブレ
9	L	アズマ
	左	デカラビア
	右	アバドン
10	L	ジン
	左	タケミカヅチ
	右	ラクシュミ

あとから配置されるチーム

No	配置	名前

◇ **チーム配置の補足**

［任戦6−16］を発生させてジンが生存している場合はチーム❶から❽までが初期配置で、チーム❾および❿は配置されない。［任戦6−16］を発生させてジンが死亡している場合はチーム❼がチーム❾に変化。［任戦6−16］を発生させなかった場合はチーム❼が❾に、チーム❷が❿に変化

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							スキル種別	スキル	コマンドスキル / 自動効果
アイラーヴァタ	神獣	488	104	−	弱	耐	−	無	−	種族特有スキル	瞬転の舞	コマンドスキル：ザンダイン／マハザン 自動効果：エクストラワン／見覚えの急成長
アズマ	人間	584	296	無	−	−	−	−	−	先制発動スキル	S絶一門・物理	コマンドスキル：万魔の乱舞／アギダイン／ブフダイン 自動効果：物理無効／二身の残影／三分の魔脈
アバドン	邪神	315	195	弱	耐	耐	耐	耐	耐	種族特有スキル	混沌の波動	コマンドスキル：ブフダイン 自動効果：石化追加／氷結激化／猛反撃
アマネ	人間	495	497	−	耐	耐	耐	耐	耐	先制発動スキル	S魔道結界・陽	コマンドスキル：メギド／万魔の乱舞／メディアラハン 自動効果：全門耐性／勝利のチャクラ／三分の魔脈
ウカノミタマ	神獣	330	175	−	耐	−	−	反	耐	種族特有スキル	瞬転の舞	コマンドスキル：ディアラハン／嵐の乱舞 自動効果：衝撃激化／食いしばり
クエレブレ	邪龍	468	130	−	弱	反	耐	耐	−	種族特有スキル	邪念の波動	コマンドスキル：ブフダイン／魔性の乱舞 自動効果：氷結反射／三分の活泉／氷結激化
ジン	人間	904	211	−	−	−	−	−	−	先制発動スキル	Sリカーム	コマンドスキル：ディアラハン／護りの盾／捨身の一撃 自動効果：貫通／エクストラワン／三分の活泉
信者1	人間	378	163	−	−	−	反	−	−	先制発動スキル	S鬼門防御	コマンドスキル：マハジオダイン／護りの盾／メディアラハン 自動効果：電撃反射／エクストラワン／三分の魔脈
信者2	人間	366	124	−	−	−	−	−	−	先制発動スキル	S鬼門防御	コマンドスキル：弱者必滅拳／捨身の一撃／八相発破 自動効果：猛反撃／物理激化／戦神の加護
信者3	人間	366	124	−	−	−	−	−	−	先制発動スキル	S鬼門防御	コマンドスキル：弱者必滅拳／吸魔／マハラギ 自動効果：猛反撃／火炎激化／戦神の加護
信者4	人間	384	128	−	−	反	−	−	−	先制発動スキル	S絶一門・火炎	コマンドスキル：ブフダイン／サマリカーム／会心の予言 自動効果：氷結反射／食いしばり／貫通
信者5	人間	378	163	−	−	−	反	−	−	先制発動スキル	S絶一門・衝撃	コマンドスキル：マハジオダイン／護りの盾／サマリカーム 自動効果：電撃反射／エクストラワン／三分の魔脈
信者6	人間	366	124	−	−	−	−	−	−	先制発動スキル	S窮地の練気	コマンドスキル：ディアラハン／吸魔／ザンダイン 自動効果：猛反撃／衝撃激化／勝利のチャクラ
セイリュウ	龍王	360	116	−	耐	耐	反	弱	耐	種族特有スキル	龍胴絞め	コマンドスキル：マハジオ／ジオダイン／パララレイ 自動効果：電撃激化／電撃反射／毒追加
タケミカヅチ	鬼神	460	56	−	−	−	反	弱	耐	種族特有スキル	鬼神双手	コマンドスキル：マハジオ／渾身の一撃／ジオダイン 自動効果：物理激化／電撃激化／猛反撃
デカラビア	堕天使	341	227	耐	耐	−	弱	−	−	種族特有スキル	いけにえの盟約	コマンドスキル：アギダイン／護りの盾／マカジャマオン 自動効果：三分の魔脈／勝利の息吹
トウテツ	邪神	352	195	−	−	耐	耐	弱	弱	種族特有スキル	混沌の波動	コマンドスキル：マカジャマオン／メギド 自動効果：吸収追加／戦神の加護
ベルセルク	闘鬼	473	53	−	−	無	−	−	弱	種族特有スキル	凶化	コマンドスキル：− 自動効果：食いしばり／二身の残影／聖騎士の精神
ラクシュミ	女神	279	304	−	弱	−	−	弱	反	種族特有スキル	女神の慈愛	コマンドスキル：サマリカーム／メディアラハン 自動効果：三分の魔脈／会心の祝福／勝利のチャクラ
ランダ	鬼女	330	183	反	−	−	弱	耐	耐	種族特有スキル	献身	コマンドスキル：護りの盾／アギダイン 自動効果：猛反撃

ヒットアンドアウェイで敵チームを減らそう

このバトルはチーム配置の補足で解説しているとおり、6TH DAYの［任戦6−16］の結果によってはジンとアズマが参戦する。信者たちのチームにはすべて邪龍のクエレブレが、アズマのチームには邪神アバドンがいるため、敵の密集地帯に飛び込むと集中砲火を浴びてしまう。だが、敵チームはそれぞれの初期位置の周囲が守備範囲となっていて、守備範囲から外れてしまえば追ってくることはない。そこでオススメなのが、「獣の跳躍」を持つ魔獣を中心としたチーム編成。まず敵チームの射程外から近づいて攻撃し、「獣の跳躍」を利用して守備範囲まで距離を取れば、複数のチームと同時に交戦する可能性を最小限に減らすことが可能だ。この戦法だとクリアまでに時間はかかるが、増援は出現しないのでじっくり戦おう。ちなみに、このバトルでは貴重なスキルを数多くクラックできる。とくにアマネの持つ「S魔道結界・陽」は必ず入手しておきたい。

EVENT BATTLE

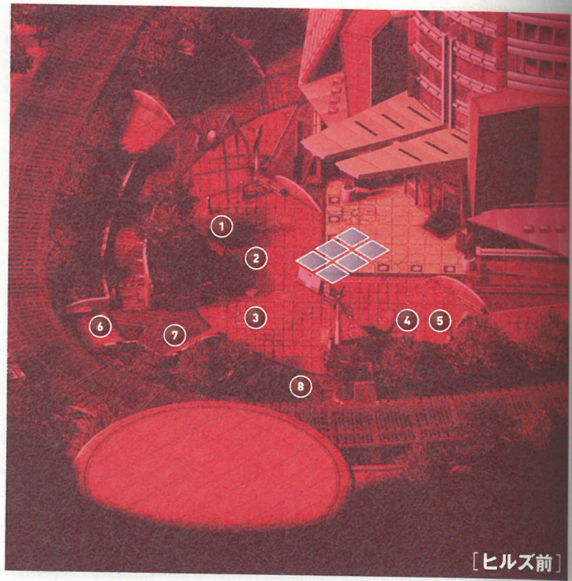
LAST DAY

［必戦7－17］

六本木（ヒルズ前）

クリア報酬
◇EXP:3050 ◇マッカ:2600

発生時間
12:00



勝利条件
・全ての天使の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件
・ナオヤの出撃

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	アニエル
	左	ノルン
	右	アニエル
5	L	アニエル
	左	ノルン
	右	アニエル

No	配置	名前
2	L	カズフェル1
	左	カズフェル1
	右	カズフェル1
6	L	アニエル
	左	ノルン
	右	バロン

No	配置	名前
3	L	カズフェル2
	左	ロイチェクタ
	右	バロン
7	L	サリエル
	左	ー
	右	ー

No	配置	名前
4	L	カズフェル2
	左	ヤマタノオロチ
	右	バロン
8	L	アナエル
	左	ー
	右	ー

あとから配置されるチーム

No	配置	名前	No	配置	名前	No	配置	名前	No	配置	名前

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
アナエル※1	天使	2025	1955	耐	吸	ー	ー	耐	耐	天使の血杯	マカラカーン／裁きの雷火／渾身の一撃	火炎吸収／貫通／攻撃全体化
アニエル	天使	532	134	耐	ー	無	耐	耐	ー	天使の血杯	万魔の乱舞／マハジオダイン／メディアラハン	勝利の息吹
カズフェル1	天使	483	152	耐	ー	反	ー	ー	ー	天使の血杯	裁きの雷火／ディアジャマ／サマリカーム	氷結反射／貫通／見覚えの急成長
カズフェル2	天使	514	162	耐	ー	反	ー	ー	ー	天使の血杯	裁きの雷火／ディアジャマ／サマリカーム	貫通／氷結反射／見覚えの急成長
サリエル※1	天使	2025	1738	耐	耐	吸	ー	ー	耐	天使の血杯	テトラカーン／渾身の一撃／万魔の乱舞	攻撃全体化／物理激化／獣の眼光
ノルン	女神	345	300	ー	耐	ー	無	反	耐	女神の慈愛	常世の祈り／マハザンダイン／メディアラハン	勝利のチャクラ／三分の魔脈／電撃無効
バロン	神獣	462	170	ー	耐	ー	吸	弱	ー	瞬転の舞	マハジオダイン／マカラカーン	勝利のチャクラ／電撃激化
ヤマタノオロチ	龍王	560	73	ー	吸	弱	ー	ー	耐	龍胴絞め	デスバウンド／アギダイン	火事場の馬鹿力／勝利の息吹
ロイチェクタ	幻魔	504	135	ー	ー	吸	弱	反	耐	夢幻の具足	裁きの雷火／マハラギダイン	衝撃反射／食いしばり／火事場の馬鹿力

※1 状態異常にならない

「サマリカーム」と「メディアラハン」の無力化が鍵

LAST DAYをカイドー・ナオヤルートで進めた場合、ベル・ゼブブ戦とベル・ベリト戦のあいだにこのバトルが発生する。敵チームの多数を占める天使たちには弱点属性がなく、耐性を持つ属性もばらばらなので、ひとつのチームで複数の属性を攻撃できるようにバランスよくチームを編成しよう。また敵チームの「サマリカーム」や「メディアラハン」を無力化するために、スキルセットボーナスで何体かの仲魔に「吸魔」をセットしておき、MPを奪いながらダメージを与えていくといい。

ボス格天使のサリエルとアナエルは「渾身の一撃」と「攻撃全体化」を持つので、「物理反射」を持つ仲魔がいると有利に戦える。マップ攻撃の「浄罪の光」はMPにダメージを与えるやっかいな攻撃だが、魔力属性に耐性があればダメージを軽減できる。魔力属性に弱い味方を使う場合は、MPが尽きても回復できるように天使や魔王といっしょにチームを組ませよう。

出撃直後は味方の初期位置で待ち伏せし、近づいてくる敵チームに対処していく。カズフェルがリーダーのチームは1体でもカズフェルを残すと「サマリカーム」で味方を復活させるため、リーダーを直接撃破するといい。「メディアラハン」を持つアニエルやノルンがいるチームに対しては、1体ずつ集中攻撃で倒して「メディアラハン」を活用できる状況を作らせないこと。

サリエルは「テトラカーン」を、アナエルは「マカラカーン」を高確率で使用するため、それぞれ反射される可能性のある攻撃を行なう場合は要注意。「獣の眼光」と「物理激化」を持つサリエルに対しては、物理攻撃を反射できるチームで攻撃を仕掛ければ自滅してくれることが多い。これといって弱点のないアナエルに対しては、地道にダメージを積み重ねていこう。



天使たちに囲まれた状態でバトルが始まるため、下手に味方を分散させず、初期位置で待ち伏せするといい。



「サマリカーム」を持つカズフェルは1体でも残すと面倒な相手。リーダーを直接狙ってチームを撃破しよう。



「浄罪の光」はMPを失わせるスキル。攻撃手段をMPに頼らない、物理スキルに特化させた味方もいると心強い。

EVENT BATTLE

LAST DAY

［必戦7−38］

新宿
（シネシティ広場）

クリア報酬
◇EXP：2500　◇マッカ：1800

発生時間
15:00～16:00


［チネシティ広場］

勝利条件
・ロキの撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	ラクシュミ
	左	アイラーヴァタ
	右	アイラーヴァタ
2	L	ロキ
	左	―
	右	―
3	L	ランダ
	左	クエレブレ
	右	クエレブレ
4	L	ヤクシャ
	左	セイリュウ
	右	セイリュウ
5	L	ラクシュミ
	左	アイラーヴァタ
	右	アイラーヴァタ
6	L	ランダ
	左	クエレブレ
	右	クエレブレ
7	L	ヤクシャ
	左	セイリュウ
	右	ヤクシャ

あとから配置されるチーム

No	配置	名前
A	L	ロキ（分身）
	左	―
	右	―
B	L	ロキ（分身）
	左	―
	右	―
C	L	ロキ（分身）
	左	―
	右	―
D	L	ヤクシャ
	左	アイラーヴァタ
	右	ヤクシャ
E	L	ヤクシャ
	左	アバドン
	右	ヤクシャ

◇チーム配置の補足

ロキの初回行動時にチームA、B、Cが●の位置にランダムで出現。ロキ（分身）を除く敵を5チーム撃破するとチームD、Eが出現

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
アイラーヴァタ	神獣	488	104	―	弱	耐	―	無	―	瞬転の舞	ザンダイン／マハザン	エクストラワン／見覚えの急成長
アバドン	邪神	270	168	弱	耐	無	耐	耐	耐	混沌の波動	ブフダイン	氷結無効／全門耐性／石化追加
クエレブレ	邪龍	468	130	―	弱	反	耐	耐	―	邪念の波動	ブフダイン／魔性の乱舞	氷結反射／三分の活泉／氷結激化
セイリュウ	龍王	360	116	―	耐	耐	耐	弱	耐	龍胴絞め	マハジオ／ジオダイン／パララレイ	電撃激化／勇者の精神
ヤクシャ	闘鬼	462	63	―	無	―	耐	弱	耐	凶化	ディアラハン／デスバウンド	火炎無効／貫通／見覚えの急成長
ラクシュミ	女神	279	304	―	―	―	―	弱	反	女神の慈愛	メディアラハン／サマリカーム／ギガジャマ	三分の魔脈／会心の祝福／勝利のチャクラ
ランダ	鬼女	330	183	反	―	―	弱	耐	耐	献身	護りの盾／アギダイン	物理反射／猛反撃／火炎激化
ロキ※1	魔王	962	354	耐	耐	耐	耐	耐	耐	覇王の盟約	メギド／ディアラハン／デスバウンド	真・全門耐性／獣の眼光／勝利のチャクラ
ロキ（分身）	魔王	462	352	耐	耐	耐	耐	耐	耐	覇王の盟約	メギド／ディアラハン／デスバウンド	真・全門耐性／獣の眼光／勝利のチャクラ

※1 ロキはスキルクラックの対象外。ロキが分身すると、魔以外のステータスは本体も分身と同じになる

本性を現わしたロキとの決戦に勝利しよう

LAST DAYをユズルートで進めた場合、このバトルとつぎの［必戦7−40］しかイベントバトルが発生しないため、意識的にフリーバトルを行なわないと味方がまったく育たない。ここで戦うロキは強敵なので、事前に味方チームの平均レベルが50以上になるまで鍛え、同時にマッカを稼いで仲魔を強化しておこう。

ロキを除く敵チームは弱点がはっきり分かれていて、ラクシュミがリーダーのチームには火炎属性、ヤクシャがリーダーのチームには衝撃属性、ランダがリーダーのチームには火炎と電撃属性の魔法スキルが効果的。弱点のないロキに対しては、「貫通」の効果をつけた物理攻撃か、万能属性の魔法スキルが有効だ。また、ロキは4体に分身して猛攻を仕掛けてくるため、戦闘不能状態を回復する「リカーム」や「サマリカーム」を使える仲魔を各チームに分散して入れておきたい。適当な仲魔がいない場合はラクシュミを合体で生成し、レベル50まで育てて「サマリカーム」を修得させよう。

味方チームは敵のチーム2と6の攻撃範囲に入らないように配置し、出撃直後はわざと待機させる。するとチーム2、4、6、7がマップ中央へ集まってくるので、つぎに味方チームに行動順が回ってきたら一斉に攻撃を仕掛けよう。集まってきた敵チームを一掃すると、ロキが4体に分身して残りのチームとともに襲いかかってくる。ロキの出現場所にはいくつかパターンがあり、本体の位置も決まっていないが、本体には影があり、分身より魔が1だけ高いという特徴がある。ロキは「ディアラハン」を持つため、ロキから攻撃を仕掛けてきた場合にとどめを刺せないと攻撃後にHPを全回復されてしまう。ロキから攻撃された場合は「ガード」に徹して、こちらから攻撃を仕掛けた際に勝負を決めよう。


写真のようにT字型となるように味方チームを配置すれば、敵チームが射程ギリギリで止まってくれる。


ロキは分身すると一斉に襲いかかってくる。本体を見分けてすばやく倒し、分身は相手にしないほうが無難だ。


ロキは「メギド」と「デスバウンド」を1回ずつ使うため、物理攻撃を反射できる味方がいれば自滅を誘える。

EVENT BATTLE

LAST DAY

[必戦7−40]

渋谷
(電気博物館前)

クリア報酬

◇EXP:2950 ◇マッカ:2400

発生時間

16:00 ~ 17:00



[勝利条件

・全ての敵の撃破

敗北条件

・主人公たちの全滅

出撃条件]

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	アニエル2
	左	セイテンタイセイ
	右	ラクシュミ
5	L	アナエル
	左	−
	右	−
2	L	アニエル2
	左	アニエル1
	右	アニエル1
6	L	カズフェル
	左	カズフェル
	右	カズフェル
3	L	サリエル
	左	−
	右	−
4	L	カズフェル
	左	ウカノミタマ
	右	ウカノミタマ

あとから配置されるチーム

No	配置	名前
A	L	アマネ
	左	ノルン
	右	カズフェル
B	L	イヅナ
	左	セイテンタイセイ
	右	アリオク

◇チーム配置の補足

サリエルまたはアナエルの撃破、チーム1、2、4、6の全滅、一定間隔経過のいずれかでチームA、Bが出現

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							スキル区分	スキル	コマンドスキル	自動効果
アナエル※1	天使	2025	1955	耐	吸	−	−	耐	耐	種族特有スキル	天使の血杯	マカラカーン/裁きの雷火/渾身の一撃	火炎吸収/貫通/攻撃全体化
アニエル1	天使	455	116	耐	−	無	耐	耐	−	種族特有スキル	天使の血杯	万魔の乱舞/マハジオダイン/メディアラハン	勝利の息吹
アニエル2	天使	532	134	耐	−	無	耐	耐	−	種族特有スキル	天使の血杯	万魔の乱舞/マハジオダイン/メディアラハン	勝利の息吹
アマネ	人間	685	322	耐	耐	耐	耐	耐	耐	先制発動スキル	S常世の祈り	メギド/裁きの雷火/サマリカーム	真・全門耐性/勝利のチャクラ/攻撃全体化
アリオク	邪神	555	70	無	弱	耐	−	耐	弱	種族特有スキル	混沌の波動	デスバウンド/テトラカーン	戦神の加護
イヅナ	人間	1081	596	反	−	−	−	−	−	先制発動スキル	S骨抜の秘法	マハジオダイン/メディアラハン/八相発破	物理反射/勝利の美酒/食いしばり
ウカノミタマ	神獣	330	175	−	耐	−	−	反	耐	種族特有スキル	瞬転の舞	ディアラハン/マハザンダイン/ザンダイン	衝撃激化/食いしばり
カズフェル	天使	483	152	耐	−	反	−	−	−	種族特有スキル	天使の血杯	裁きの雷火/ディアジャマ/サマリカーム	氷結反射/貫通/見覚えの急成長
サリエル※1	天使	2025	1738	耐	耐	吸	−	−	耐	種族特有スキル	天使の血杯	テトラカーン/渾身の一撃/万魔の乱舞	物理激化/攻撃全体化/獣の眼光
セイテンタイセイ	幻魔	455	94	無	−	−	−	−	耐	種族特有スキル	夢幻の具足	デスバウンド/ディアジャマ	勇者の精神/エクストラワン
ノルン	女神	345	300	−	耐	−	無	反	耐	種族特有スキル	女神の慈愛	常世の祈り/マハザンダイン/メディアラハン	勝利のチャクラ/三分の魔脈/電撃無効
ラクシュミ	女神	279	304	−	−	−	−	弱	反	種族特有スキル	女神の慈愛	メディアラハン/サマリカーム/ギガジャマ	三分の魔脈/会心の祝福/勝利のチャクラ

※1 状態異常にならない。一定間隔ごとに「浄罪の光」を使用

[MP回復の手段を複数用意してから挑戦しよう]

このバトルでは、サリエルとアナエルが使う「浄罪の光」で一定間隔ごとにMPへダメージを受けるため、MP回復の手段が非常に重要だ。種族特有スキルでMPを回復できる天使や魔王を中心に味方チームを編成したうえ、アマネやイヅナへの対策も兼ねてスキルセットボーナスで何体かの仲魔に「吸魔」を持たせておくとよい。「浄罪の光」は魔力属性なので、魔力属性の防御相性をスキルで高めておくのも手だ。

ラクシュミとアリオク以外の敵には弱点がないので、攻撃手段は「貫通」の効果をつけた物理攻撃か、万能属性の魔法スキルがベスト。たとえばアツロウに「デスバウンド」「貫通」「物理激化」をセットすれば、物理攻撃を反射するイヅナ以外の敵に対して切り札となる。

増援のアマネは「サマリカーム」で敵チームのリーダーを復活させるやっかいな相手。味方は初期位置付近で天使たちの接近を待って撃破していき、増援のアマネとイヅナが出現したらすぐにそちらを攻撃しよう。「勝利のチャクラ」と「S常世の祈り」を持つアマネは非常に倒しにくいが、前述のスキルをセットしたアツロウと「凶化」を使える闘鬼で編成したチームならば1回の攻撃で撃破できる。物理攻撃を反射するイヅナに対しては、それ以外の属性でのスキル攻撃を中心に。残るサリエルとアナエルに対しては、やはり前述のスキルをセットしたアツロウの物理攻撃が非常に有効だ。



「浄罪の光」でMPにダメージを受けたら、天使の種族特有スキルを利用してすぐにMPを回復させていこう。



「貫通」によってアマネの物理属性相性を無効化すれば、物理スキルによって大ダメージを与えられる。

EVENT BATTLE
LAST DAY
［必戦7−41］

中野
（中野駅前）

クリア報酬
◇EXP:2300　◇マッカ:1500

発生時間
17:30 ～ 18:00



勝利条件
・全ての天使を撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	カズフェル1
	左	ウカノミタマ1
	右	ウカノミタマ1
2	L	カズフェル1
	左	カトブレパス
	右	ノルン
3	L	アニエル1
	左	ヤマタノオロチ
	右	ヤマタノオロチ
4	L	カズフェル1
	左	カトブレパス
	右	カトブレパス
5	L	アニエル1
	左	スプリガン1
	右	スプリガン1
6	L	アニエル2
	左	クエレブレ1
	右	アニエル1
7	L	カズフェル1
	左	スプリガン1
	右	クエレブレ1
8	L	アニエル1
	左	クエレブレ1
	右	クエレブレ1
9	L	アニエル1
	左	アニエル1
	右	カウ

あとから配置されるチーム

No	配置	名前

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル / 自動効果
アニエル1	天使	532	134	耐	―	無	耐	耐	―	天使の血杯	コマンドスキル：万魔の乱舞／マハジオダイン 自動効果：勝利の息吹／会心の祝福
アニエル2	天使	532	134	耐	―	無	耐	耐	―	天使の血杯	コマンドスキル：マハジオダイン 自動効果：勝利の息吹／会心の祝福
ウカノミタマ	神獣	330	175	―	耐	―	―	反	耐	瞬転の舞	コマンドスキル：ディアラハン／マハザンダイン／護りの盾 自動効果：衝撃激化／マヒ追加
カウ	霊鳥	420	158	―	無	弱	―	―	―	飛翔	コマンドスキル：マハラギダイン／メギド／メディア 自動効果：勇者の精神／エクストラワン
カズフェル1	天使	483	152	耐	―	反	―	―	―	天使の血杯	コマンドスキル：裁きの雷火／ディアジャマ／マハブフダイン 自動効果：氷結反射／貫通／見覚えの急成長
カトブレパス	妖獣	426	144	―	弱	耐	反	―	弱	妖気迅雷	コマンドスキル：デスバウンド／会心の予言 自動効果：攻撃全体化／石化追加／グリモア
クエレブレ1	邪龍	530	150	―	弱	反	耐	耐	―	邪念の波動	コマンドスキル：ブフダイン／魔性の乱舞／マハブフダイン 自動効果：氷結反射／三分の活泉／氷結激化
スプリガン	妖精	561	156	耐	―	―	無	無	弱	おまじない	コマンドスキル：マハブフダイン 自動効果：マヒ追加／三分の活泉
ノルン	女神	345	300	―	耐	―	無	反	耐	女神の慈愛	コマンドスキル：マハザンダイン／メディア 自動効果：勝利のチャクラ／三分の魔脈／電撃無効
ヤマタノオロチ	龍王	560	73	―	吸	弱	―	―	耐	龍胴絞め	コマンドスキル：デスバウンド／アギダイン 自動効果：火事場の馬鹿力／勝利の息吹

新シナリオへの序章となる“あらたなる7日目”

本作で新たに加わった、あらたなる7日目のシナリオ。渋谷において封鎖を突破した主人公たちは、ユズの家がある沼袋へと向かう。しかし、目的地が間近に迫った中野駅で、天使たちの追撃を受けてしまうのだった。

本ステージ中野駅はオリジナル版『女神異聞録 デビルサバイバー』から追加された新MAPであり、封鎖外でのバトルステージとなる。敵チームは天使を軸として構成されており、プレイヤーを苦しめるのは、その数の多さであろう。マップを見ると全方位を敵チームに囲まれているように見えるが、左右のガードレールが敵の侵入を防いでくれるため、チーム❺、❼、❽、❾は直進してこない。とはいえ、配置地点周辺にとどまっていては挟撃されてしまう。敵チーム数が多く長期戦となることは必至であることから、こちらが消耗する前にチームを北へ向かわせ、物理攻撃力の強い難敵チーム❸、❹を先に撃破しておくといいだろう。その後チーム❻、❼を倒しておき、南側から迫ってくる敵チームの迎撃準備を整えて挑もう。



戦いの舞台は封鎖の外へも。天使中心の敵にチームは魔法攻撃がメインとなる。耐火炎、耐氷結などのスキルを装着しておきたい。

LAST DAY

フリーバトル解説

ユズルートは出現悪魔が少ないことに注意

LAST DAYのフリーバトルは選んだルートによって発生時間が異なるものの、出現悪魔は変わらない。ただし、ほかのルートと比べてイベントが大きく異なるユズルートでは、六本木の[自戦7–D]および[自戦7–E]が発生しないため、カトブレパスやミスラなど、一定の悪魔とは戦えない。



ユズルートのフリーバトルでもっともレベルの高い敵が出現するのは、16:30以降に上野で発生するバトル。

レア悪魔の持つ強力なスキルをクラックしよう

LAST DAYのフリーバトルでは、[自戦7–C]に出現するアリオク、ノルン、ラクシュミの3体と、[自戦7–E]に出現するシヴァの出現率がとくに低い。これらの悪魔は貴重なスキルを持っていて、とくにノルンが持つ「常世の祈り」「メディアラハン」「勝利のチャクラ」は、ユズルートを選んだ場合にはぜひクラックしておきたい。



「メギド」「勝利の息吹」といった強力なスキルを持つシヴァも、なるべく戦っておきたい悪魔だ。

LAST DAY　フリーバトルタイムチャート

（時間軸：9:00／9:30／10:00／10:30／11:00／11:30／12:00／12:30／13:00／13:30／14:00／14:30／15:00／15:30／16:00／16:30／17:00）

ルート	場所	フリーバトル
アツロウ カイドー・ナオヤ ルート	上野	[自戦7–C] 上野駅前のフリーバトル〈2〉
	水道橋	[自戦7–A] ドーム球場前のフリーバトル〈4〉
	六本木	[自戦7–D] ヒルズ前のフリーバトル（強敵）
	芝公園	[自戦7–B] 東京タワー下のフリーバトル〈2〉（強敵）
	最上階	[自戦7–E] ヒルズ最上階のフリーバトル（強敵）
アマネルート	上野	[自戦7–C] 上野駅前のフリーバトル〈2〉
	水道橋	[自戦7–A] ドーム球場前のフリーバトル〈4〉
	六本木	[自戦7–D] ヒルズ前のフリーバトル（強敵）
	芝公園	[自戦7–B] 東京タワー下のフリーバトル〈2〉（強敵）
	最上階	[自戦7–E] ヒルズ最上階のフリーバトル（強敵）
ジンルート	上野	[自戦7–C] 上野駅前のフリーバトル〈2〉
	水道橋	[自戦7–A] ドーム球場前のフリーバトル〈4〉
	六本木	[自戦7–D] ヒルズ前のフリーバトル（強敵）
	芝公園	[自戦7–B] 東京タワー下のフリーバトル〈2〉（強敵）
	最上階	[自戦7–E] ヒルズ最上階のフリーバトル（強敵）
ユズルート	上野	[自戦7–C] 上野駅前のフリーバトル〈2〉
	水道橋	[自戦7–A] ドーム球場前のフリーバトル〈4〉
	芝公園	[自戦7–B] 東京タワー下のフリーバトル〈2〉（強敵）

FREE BATTLE

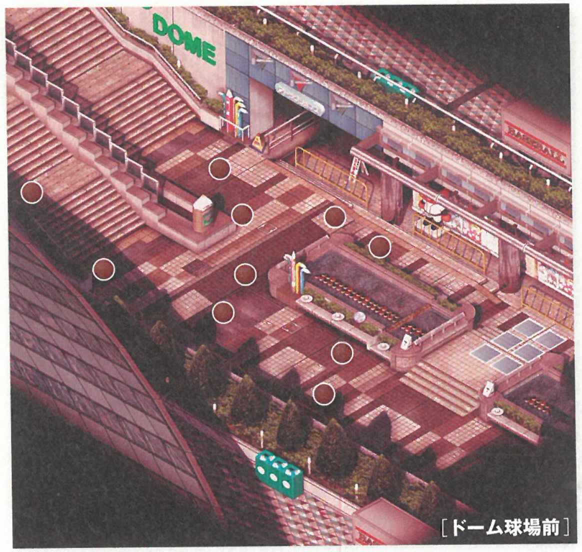
LAST DAY

[自戦7–A]

水道橋（ドーム球場前）

クリア報酬
◇マッカ：625

発生時間
◇アツロウ／カイドー・ナオヤルート
9:00～12:00
◇アマネルート
9:00～10:30
◇ジンルート
9:00～12:30
◇ユズルート
9:00～16:00



[ドーム球場前]

勝利条件	敗北条件	出撃条件
・全ての悪魔の撃破	・主人公たちの全滅	

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力	種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
アイラーヴァタ1	神獣	488	104	―	弱	耐	―	無	―	瞬転の舞	ザンダイン／マハザン	エクストラワン／見覚えの急成長
アイラーヴァタ2	神獣	488	104	―	弱	耐	―	無	―	瞬転の舞	ザンダイン／マハザン	衝撃無効／衝撃激化／エクストラワン
ヴィヴィアン	妖精	261	261	―	耐	―	吸	耐	―	おまじない	吸魔／ジオダイン／ディアラハン	三分の魔脈／電撃反射
クーフーリン	幻魔	364	49	耐	―	弱	耐	反	―	夢幻の具足	ジオダイン	戦神の加護
デカラビア	堕天使	313	209	耐	耐	―	弱	―	―	いけにえの盟約	アギダイン／護りの盾／マカジャマオン	三分の魔脈／勝利の息吹
ベルセルク	闘鬼	414	47	―	―	無	―	―	弱	凶化	―	食いしばり／二身の残影／聖騎士の精神
ランダ	鬼女	330	183	反	―	―	弱	耐	耐	献身	ディアジャマ／アギダイン	物理反射／火炎激化／会心の祝福

FREE BATTLE

LAST DAY

[自戦7−B]

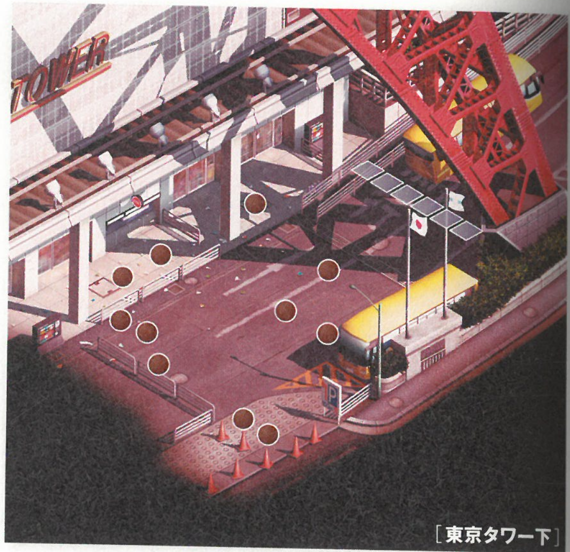
芝公園
（東京タワー下）

クリア報酬

◇マッカ: 645

発生時間

◇アツロウ／カイドー・ナオヤルート
9:00～12:00
◇アマネルート
9:00～10:30
◇ジンルート
9:00～12:30
◇ユズルート
9:00～17:00



[東京タワー下]

勝利条件
・全ての悪魔の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル / 自動効果
アガレス	堕天使	446	170	吸	耐	ー	ー	耐	弱	いけにえの盟約	コマンドスキル: ギガジャマ／護りの盾 自動効果: 物理吸収／物理反射／衝撃激化
ウカノミタマ	神獣	330	175	ー	耐	ー	ー	反	耐	瞬転の舞	コマンドスキル: ディアラハン／マハザンダイン／ザンダイン 自動効果: 衝撃激化／食いしばり
クエレブレ	邪龍	468	130	ー	弱	反	耐	耐	ー	邪念の波動	コマンドスキル: ブフダイン／魔性の乱舞 自動効果: 氷結反射／三分の活泉／氷結激化
ケルベロス	魔獣	476	94	耐	反	弱	耐	ー	ー	獣の跳躍	コマンドスキル: マハラギダイン／デスバウンド／万魔の乱舞 自動効果: 猛反撃／マヒ追加／火炎反射
セイリュウ	龍王	360	116	ー	耐	耐	耐	弱	耐	龍胴絞め	コマンドスキル: マハジオ／ジオダイン／パララレイ 自動効果: 電撃激化／勇者の精神
ヤクシャ 1	闘鬼	462	63	ー	無	ー	耐	弱	耐	凶化	コマンドスキル: ディアラハン／デスバウンド 自動効果: 火炎無効／貫通／見覚えの急成長
ヤクシャ 2	闘鬼	462	63	ー	無	ー	耐	弱	耐	凶化	コマンドスキル: ディアラハン／デスバウンド 自動効果: 火炎無効／貫通／勝利の息吹
ランダ	鬼女	330	183	反	ー	ー	弱	耐	耐	献身	コマンドスキル: ディアジャマ／アギダイン 自動効果: 物理反射／火炎激化／会心の祝福

FREE BATTLE

LAST DAY

[自戦7−C]

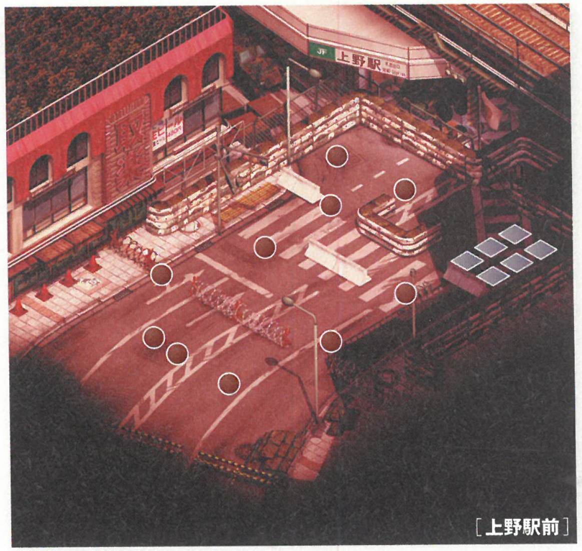
上野
（上野駅前）

クリア報酬

◇マッカ: 900

発生時間

◇アツロウ／カイドー・ナオヤルート
12:30
◇アマネルート
11:00
◇ジンルート
13:00
◇ユズルート
16:30～17:00



[上野駅前]

勝利条件
・全ての悪魔の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件

出現キャラクターデータ

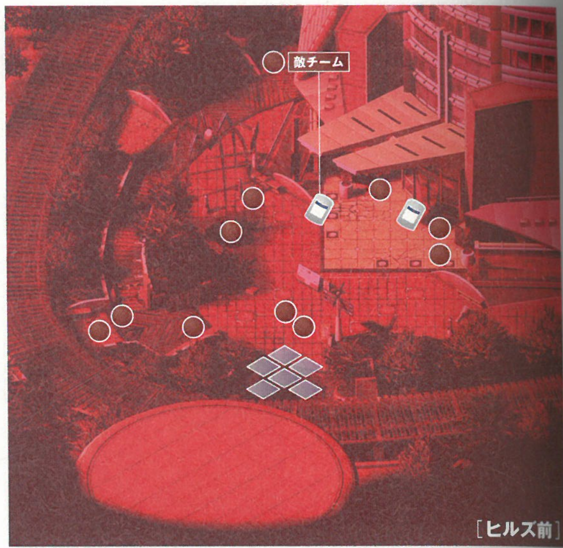
名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル / 自動効果
ウカノミタマ	神獣	330	175	ー	耐	ー	ー	反	耐	瞬転の舞	コマンドスキル: ディアラハン／マハザンダイン／ザンダイン 自動効果: 衝撃激化／食いしばり
ケルベロス1	魔獣	476	94	耐	反	弱	耐	ー	ー	獣の跳躍	コマンドスキル: マハラギダイン 自動効果: 勇者の精神／マヒ追加／貫通
ケルベロス2	魔獣	476	94	耐	反	弱	耐	ー	ー	獣の跳躍	コマンドスキル: マハラギダイン／デスバウンド／万魔の乱舞 自動効果: 猛反撃／マヒ追加／火炎反射
ノルン	女神	345	300	ー	耐	ー	無	反	耐	女神の慈愛	コマンドスキル: 常世の祈り／マハザンダイン／メディアラハン 自動効果: 勝利のチャクラ／三分の魔脈／電撃無効
ヤクシャ 1	闘鬼	462	63	ー	無	ー	耐	弱	耐	凶化	コマンドスキル: ディアラハン／デスバウンド 自動効果: 火炎無効／貫通／見覚えの急成長
ヤクシャ 2	闘鬼	462	63	ー	無	ー	耐	弱	耐	凶化	コマンドスキル: ディアラハン／デスバウンド 自動効果: 火炎無効／貫通／勝利の息吹
ランダ	鬼女	330	183	反	ー	ー	弱	耐	耐	献身	コマンドスキル: ディアジャマ／アギダイン 自動効果: 物理反射／火炎激化／会心の祝福
ラクシュミ	女神	279	304	ー	ー	ー	ー	弱	反	女神の慈愛	コマンドスキル: メディアラハン／サマリカーム／ギガジャマ 自動効果: 三分の魔脈／会心の祝福／勝利のチャクラ
アリオク	邪神	555	70	無	弱	耐	ー	耐	弱	混沌の波動	コマンドスキル: デスバウンド／テトラカーン 自動効果: 戦神の加護

FREE BATTLE

LAST DAY

［自戦7—D］

六本木（ヒルズ前）



クリア報酬

◇マッカ：880

発生時間

◇アツロウ／カイドー・ナオヤルート
12:30
◇アマネルート
11:00
◇ジンルート
13:00

勝利条件
・全ての悪魔の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
アリオク	邪神	555	70	無	弱	耐	ー	耐	弱	混沌の波動	デスバウンド／テトラカーン	戦神の加護
カトブレパス	妖獣	426	144	ー	弱	耐	反	ー	弱	妖気迅雷	デスバウンド／会心の予言	攻撃全体化／石化対追加／グリモア
ケルベロス1	魔獣	476	94	耐	反	弱	耐	ー	ー	獣の跳躍	マハラギダイン／デスバウンド／万魔の乱舞	勇者の精神／猛反撃／マヒ追加
ケルベロス2	魔獣	476	94	耐	反	弱	耐	ー	ー	獣の跳躍	マハラギダイン／デスバウンド／万魔の乱舞	猛反撃／マヒ追加／火炎反射
ミスラ	堕天使	489	166	反	弱	弱	反	反	弱	いけにえの盟約	死神の点呼／テトラカーン／パラライ	物理反射／封魔追加/貫通
ヤマタノオロチ	龍王	560	73	ー	吸	弱	ー	ー	耐	龍胴絞め	デスバウンド／アギダイン	火事場の馬鹿力／勝利の息吹
ランダ	鬼女	330	183	反	ー	ー	弱	耐	耐	献身	ディアジャマ／アギダイン	物理反射／火炎激化／会心の祝福
ロイチェクタ	幻魔	504	135	ー	ー	吸	弱	反	耐	夢幻の具足	裁きの雷火／マハラギダイン	衝撃反射／食いしばり／火事場の馬鹿力

◇ メモリーディスクからダウンロード可能なデータ

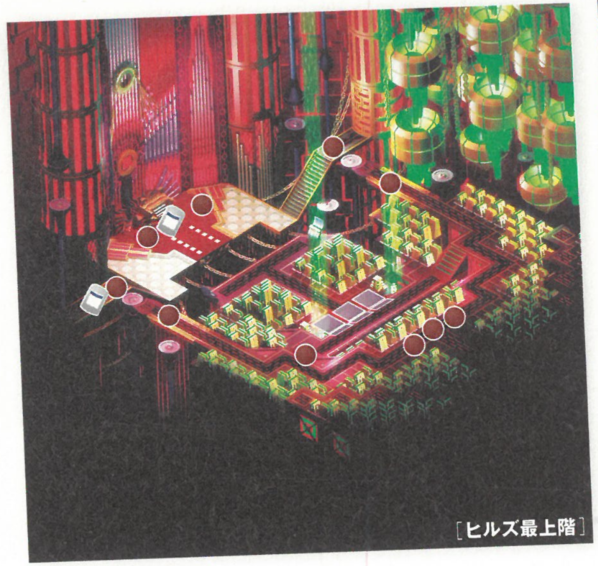
ディアジャマ、死神の点呼、渾身の一撃、八相発破、火炎無効、電撃無効、魔力無効、勝利の美酒、なぎ払い、1500マッカ

FREE BATTLE

LAST DAY

［自戦7—E］

六本木（ヒルズ最上階）



クリア報酬

◇マッカ：990

発生時間

◇アツロウ／カイドー・ナオヤルート
13:30
◇アマネルート
12:00～12:30
◇ジンルート
14:00

勝利条件
・全ての悪魔の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
アガレス	堕天使	458	177	吸	耐	ー	ー	耐	弱	いけにえの盟約	ギガジャマ／護りの盾	物理吸収／衝撃激化／勇者の精神
アリオク	邪神	555	70	無	弱	耐	ー	耐	弱	混沌の波動	デスバウンド／テトラカーン	戦神の加護
カウ	霊鳥	420	158	ー	無	弱	ー	ー	ー	飛翔	マハラギダイン／メギド／メディアラハン	勇者の精神／勝利のチャクラ
カトブレパス	妖獣	426	144	ー	弱	耐	反	ー	弱	妖気迅雷	デスバウンド／会心の予言	攻撃全体化／石化追加／グリモア
シヴァ	魔神	504	162	吸	耐	耐	耐	耐	無	魔力覚醒	八相発破／メギド	猛反撃／勝利の息吹／物理吸収
ノルン	女神	345	300	ー	耐	ー	無	反	耐	女神の慈愛	常世の祈り／マハザンダイン／メディアラハン	勝利のチャクラ／三分の魔脈／電撃無効
バロン	神獣	486	170	ー	耐	ー	吸	弱	ー	瞬転の舞	マハジオダイン／マカラカーン	勝利のチャクラ／電撃激化
ミスラ	堕天使	489	166	反	弱	弱	反	反	弱	いけにえの盟約	死神の点呼／テトラカーン／パラライ	物理反射／封魔追加／貫通
ヤクシャ	闘鬼	462	63	ー	無	ー	耐	弱	耐	凶化	ディアラハン／デスバウンド	火炎無効／貫通／見覚えの急成長
ヤマタノオロチ	龍王	560	73	ー	吸	弱	ー	ー	耐	龍胴絞め	デスバウンド／アギダイン	火事場の馬鹿力／勝利の息吹
ロイチェクタ	幻魔	504	135	ー	ー	吸	弱	反	耐	夢幻の具足	裁きの雷火／マハラギダイン	衝撃反射／食いしばり／火事場の馬鹿力

◇ メモリーディスクからダウンロード可能なデータ

メギド、ギガジャマ、マカラカーン、テトラカーン、メディアラハン、サマリカーム、氷結反射、電撃反射、2000マッカ

FREE BATTLE

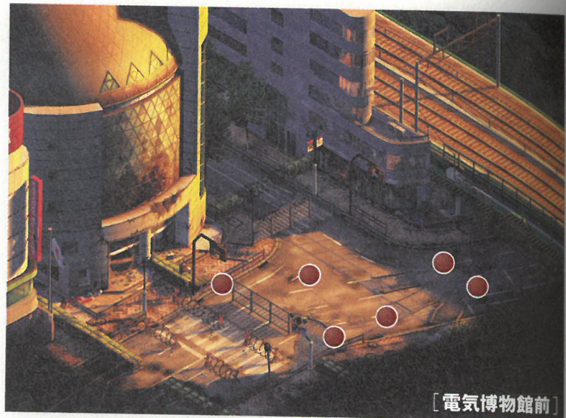
LAST DAY

［自戦7−F］

渋谷
（電気博物館前）

クリア報酬
◇マッカ:900

発生時間
17:30 ～ 18:00



勝利条件
・全ての悪魔の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル／自動効果
カウ1	霊鳥	420	158	ー	無	弱	ー	ー	ー	飛翔	コマンドスキル：マハラギダイン／メギド／メディアラハン 自動効果：勇者の精神／勝利のチャクラ
カウ2	霊鳥	420	158	ー	無	弱	ー	ー	ー	飛翔	コマンドスキル：マハラギダイン／メギド／メディア 自動効果：勇者の精神／エクストラワン
ケルベロス1	魔獣	476	94	耐	反	弱	耐	ー	ー	獣の跳躍	コマンドスキル：マハラギダイン 自動効果：勇者の精神／マヒ追加／貫通
ケルベロス2	魔獣	476	94	耐	反	弱	耐	ー	ー	獣の跳躍	コマンドスキル：マハラギダイン／デスバウンド／万魔の乱舞 自動効果：勇者の精神／マヒ追加／貫通
スプリガン1	妖精	561	156	耐	ー	ー	無	無	弱	おまじない	コマンドスキル：マハブフダイン 自動効果：マヒ追加／三分の活泉
スプリガン2	妖精	561	156	耐	ー	ー	無	無	弱	おまじない	コマンドスキル：マハブフダイン 自動効果：毒追加／三分の活泉
ノルン1	女神	345	330	ー	耐	ー	無	反	耐	女神の慈愛	コマンドスキル：マハザンダイン／メディア 自動効果：勝利のチャクラ／三分の魔脈／電撃無効
ノルン2	女神	345	330	ー	耐	ー	無	反	耐	女神の慈愛	コマンドスキル：マハザンダイン／メディアラハン／常世の祈り 自動効果：勝利のチャクラ／三分の魔脈／電撃無効
ヤクシャ1	闘鬼	462	63	ー	無	ー	耐	弱	耐	凶化	コマンドスキル：ディアラハン／デスバウンド 自動効果：火炎無効／貫通／見覚えの急成
ヤクシャ2	闘鬼	462	63	ー	無	ー	耐	弱	耐	凶化	コマンドスキル：ディアラハン／デスバウンド 自動効果：火炎無効／貫通／勝利の息吹
ロイチェクタ1	幻魔	504	135	ー	ー	吸	弱	反	耐	夢幻の具足	コマンドスキル：裁きの雷火／マハラギダイン 自動効果：衝撃反射／火事場の馬鹿力／毒追加
ロイチェクタ2	幻魔	504	135	ー	ー	吸	弱	反	耐	夢幻の具足	コマンドスキル：裁きの雷火／マハラギダイン 自動効果：衝撃反射／火事場の馬鹿力／食いしばり

◇ メモリーディスクからダウンロード可能なデータ

デスバウンド、死神の点呼、勝利のチャクラ、メギド、S魔導結界・陰、S鬼門防御、裁きの雷火、メディアラハン、物理反射、ディアジャマ、グリモア、衝撃反射、マカラカーン、常世の祈り、テトラカーン、火事場の馬鹿力、S技巧開眼、千烈突き、1000マッカ

8TH DAY

人間の決断・神 対 救世主・王の選択
（ユズルート）（アマネルート）（カイドー・ナオヤルート）

封鎖内の7日間を終え、それぞれは自らの望んだ道を歩んだ。その結果が、8日目の到来を告げる。そしてまた、神と悪魔と人間による、つぎなる1日が始まろうとしていた——。

POINT 1 8日目には、3つのルートと新たな要素が用意されている

あらたに追加された8日目のシナリオは、カイドー・ナオヤルート（→P250 ～）、アマネルート（→P260 ～）、ユズルート（→P270 ～）の3つ。さらに、カイドー・ナオヤルートは、[必須8A-02]の選択で、「逆らう者は皆殺し」を選ぶと“残虐ルート”に、「手出しせず理解させる」を選ぶと“ノーマルルート”に分岐する。



天使と悪魔、そして人間の思惑が封鎖内でぶつかり合う。地上の所有者を巡る壮大なドラマがくり広げられるのだ。

8TH DAY カイドー・ナオヤルート発生イベント
※【常】はノーマルルート、【虐】は残虐ルートのみ

番号	タイトル	時間帯	場所とコマンド		備考
[必須8A-01]	8TH DAY開始〈1〉	8:00	渋谷	ー	
[必須8A-02]	市民に追われて……決断	8:30 ～ 11:30	表参道	ー	
[必須8A-03]	市民に詰め寄られる	8:30 ～ 11:30	六本木	ユズ、ミドリ	
[任意8A-04]	自衛隊の行動～カイドー	9:00 ～ 18:00	神田	カイドー、アツロウ	
[任意8A-05]	悪魔にCOMPを奪わせれば？	9:00 ～ 18:00	池袋	カイドー	
[任意8A-06]	魔王なのにオークション？	9:00 ～ 18:00	赤坂	カイドー	
[必須8A-07]	落ち込むアツロウ	9:30 ～ 12:00	渋谷	アツロウ	
[任意8A-08]	日本政府の対応に怒る	9:30 ～ 14:30	東京	イヅナ、伏見	
[任意8A-09]	ロキのちょっかい	9:30 ～ 15:00	新宿	ロキ	
[必須8A-29]	【虐】割り切るアツロウ	9:30 ～ 12:00	品川	ー	
[必戦8A-10]	武芸館前のバトル	9:30 ～ 10:30	九段下	武芸館前	
[任意8A-11]	ホンダとの協力	10:00 ～ 14:00	永田町	ホンダ	
[任意8A-12]	アツロウの愚痴	10:00 ～ 18:00	品川	アツロウ	
[必戦8A-13]	ドーム球場前のバトル	11:00 ～ 12:00	水道橋	ドーム球場前	
[任意8A-14]	ショウジとの会話	11:00 ～ 17:30	秋葉原	ショウジ	
[必須8A-15]	悩むユズ達	12:30 ～ 15:00	六本木	ユズ、ミドリ	
[任意8A-16]	ロキのちょっかい2	12:30 ～ 17:00	六本木	ロキ	
[必戦8A-17]	芝公園のバトル	12:30 ～ 13:30	芝公園	ー	
[任意8A-18]	カイドーとの会話	13:00 ～ 17:30	水道橋	カイドー	
[任意8A-19]	民衆の魔王への反応	13:00 ～ 17:30	池袋	ー	
[必須8A-20]	ユズの最終確認	13:30 ～ 15:30	渋谷	ユズ	
[必須8A-21]	【常】メタトロンの声	14:00 ～ 17:30	芝公園	ー	
[任意8A-22]	ナオヤの計画は大詰め	14:30 ～ 18:00	永田町	ナオヤ	
[必須8A-30]	【虐】魔王覚醒の兆し	15:30 ～ 17:30	九段下	武芸館前	
[任戦8A-23]	チネシティ広場のバトル	15:30 ～ 18:00	新宿	ホンダ	
[任意8A-24]	【常】ミドリとの会話	16:00 ～ 18:00	池袋	ミドリ	
[任意8A-25]	【常】封鎖外への出口	16:00 ～ 18:00	赤坂	イヅナ	
[任意8A-26]	【常】メタトロンて何者？	16:00 ～ 18:00	品川	ミドリ	
[必須8A-27]	【常】立ち上がる人々	16:00 ～ 18:00	芝公園	アズマ	
[必戦8A-28]	不忍池のバトル「上野」	16:30 ～ 18:30	上野	不忍池	

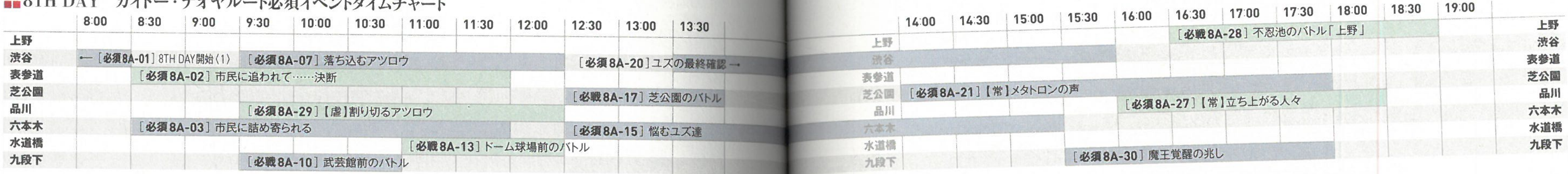
8TH DAY アマネルート発生イベント

番号	タイトル	時間帯	場所とコマンド		備考
[必須8B−01]	8TH DAY開始〈2〉	8:00	六本木	ー	
[必須8B−02]	チンピラで死の烙印を初めて知る	9:00～10:30	池袋	ー	
[任意8B−03]	懺悔をする人々	9:00～12:00	新宿	ー	
[任意8B−04]	検問待ちの列、心の変化	9:00～12:00	渋谷	ー	
[任意8B−05]	封鎖の外の様子（伏見）	9:00～12:30	品川	ー	
[必戦8B−06]	電気博物館前のバトル「ホンダ」	9:30～11:00	渋谷	ホンダ	
[任意8B−07]	アマネの素顔	9:30～12:00	東京	アマネ	
[必戦8B−08]	芝公園のバトル「芝公園」	10:00～12:00	芝公園	ー	
[任意8B−09]	契約なしでスサノオが出た理由	10:00～13:00	九段下	ユズ	
[任意8B−10]	スサノオってどんな悪魔？	10:00～13:00	六本木	アマネ	
[必須8B−11]	狂った警官の死	10:30～12:30	水道橋	ドーム球場前	
[任意8B−12]	中二病のチンピラたち	10:30～12:30	赤坂	東京タワー下	
[任意8B−13]	礼を言うOL	10:30～12:30	池袋	ー	
[任意8B−14]	封鎖の外の様子（ショウジ）	10:30～17:00	神田	ー	
[必須8B−14]	COMPについて	10:00～17:30	六本木	ユズ	
[必戦8B−15]	千岳寺のバトル「千岳寺」	13:00～14:00	品川	ホンダ	
[必須8B−16]	ピンチのナオヤ	13:30～15:30	永田町	ナオヤ	
[任意8B−17]	死の烙印から改心するヤクザ	13:00～18:00	秋葉原	ー	
[任意8B−18]	ハルとの会話	13:00～18:00	表参道	ハル	
[任意8B−19]	天使の忠告	13:30～17:30	九段下	ー	
[必須8B−20]	アズマから聖書の話を聞く	14:00～16:30	品川	アズマ	
[必須8B−21]	ホンダから聖書の話を聞く	14:00～16:30	六本木	ホンダ	
[任意8B−22]	襲撃された翔門会本部	14:00～16:30	品川	ー	
[任意8B−23]	イヅナの知るオオクニヌシ	14:00～17:00	赤坂	イヅナ	
[任意8B−24]	悪魔の人助け	14:00～17:00	永田町	ー	
[任意8B−25]	礼を言う会社員	14:00～18:00	秋葉原	ー	
[任意8B−26]	オオクニヌシとは？	14:00～18:00	池袋	アマネ	
[任戦8B−27]	上野駅前のバトル「カイドー」	16:00～18:00	上野	カイドー	
[必須8B−28]	ナオヤとの会話	16:30～17:30	新宿	ナオヤ	
[必戦8B−29]	赤坂サカスのバトル「赤坂」	18:00	赤坂	赤坂サカス	

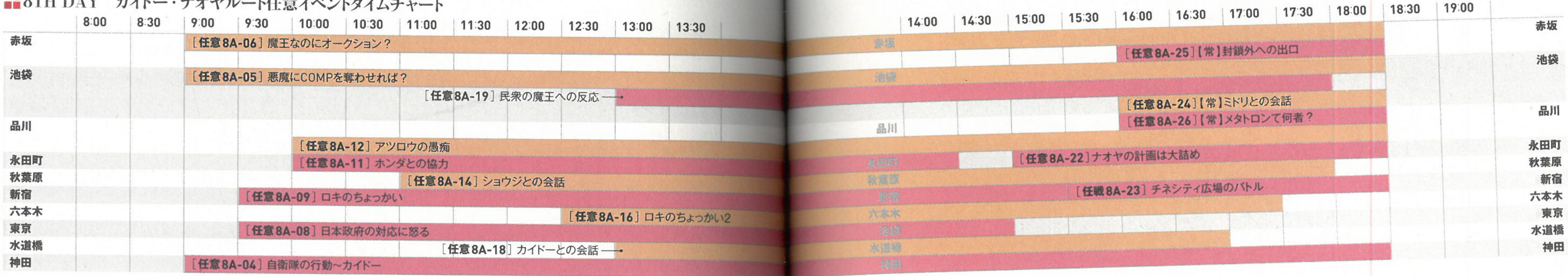
8TH DAY ユズルート発生イベント

番号	タイトル	時間帯	場所とコマンド		備考
[必須8C-01]	8TH DAY開始〈3〉	8:00	沼袋	ー	
[任意8C-02]	見張られるユズの家	8:30～9:30	沼袋	ー	
[必戦8C-03]	オペラシティのバトル「初台」	8:30～9:30	初台	ー	
[必須8C-04]	封鎖内に帰還	9:30～10:00	秋葉原	ー	
[任意8C-05]	ケイスケ仲間orショウジから情報	10:00～13:30	池袋	ケイスケ、ショウジ	
[任意8C-06]	奪われる安住の地	10:00～13:30	渋谷	アツロウ、ユズ	
[任意8C-07]	すべての始まりの青山墓地	10:00～13:30	青山	アツロウ、ユズ	
[任意8C-08]	デートしたいユズ	10:00～13:30	水道橋	ユズ	
[必須8C-09]	伏見とイヅナ、テロリストを追う	10:00～12:30	三宅坂	イヅナ、伏見	
[必須8C-10]	悪魔を集めるホンダ	10:00～12:30	芝公園	ー	
[必須8C-11]	困る四天王	10:00～15:00	池袋	ー	
[必戦8C-12]	チネシティ広場のバトル「新宿」	11:00～12:00	新宿	ミドリ	
[任意8C-13]	報告を受けるイヅナ	11:30～13:00	東京	イヅナ	
[任意8C-14]	クーラー欲しいよね	11:30～13:30	秋葉原	アツロウ	
[任意8C-15]	ジンの仲魔	11:30～14:00	表参道	ジン	
[任意8C-16]	ハルと再会	11:30～16:00	六本木	ハル	
[任意8C-17]	人のいない翔門会本部	11:30～18:00	品川	ー	
[任戦8C-18]	千岳寺のバトル「千岳寺」	12:00～16:00	品川	カイドー	
[必戦8C-19]	永田町でのバトル「議事堂」	13:00～14:00	永田町	ー	
[任意8C-20]	翔門会本部でカードキーを使う	14:00～18:30	品川	ー	
[任意8C-21]	ルポライター、ショウジ	14:30～18:30	新宿	ショウジ	
[任意8C-22]	天に見放された人類	14:30～17:30	秋葉原	ミドリ	
[任意8C-23]	勝ち誇る翔門会信者	14:30～17:30	芝公園	ー	
[任意8C-24]	ナオヤとの会話	14:30～17:30	永田町	ナオヤ	
[任意8C-25]	ミドリ、一週間の思い出	14:30～17:30	池袋	ミドリ	
[必須8C-26]	伏見に人質の事を言われる	15:00～16:00	九段下	アツロウ、ユズ	
[任意8C-27]	ジンに協力を頼む	15:00～18:00	九段下	ジン	
[任意8C-28]	心配で衛国寺へ	15:30～18:30	池袋	ジン	
[必戦8C-29]	ヒルズ前のバトル「六本木ヒルズ」	15:30～16:30	六本木	ー	
[必須8C-30]	伏見に交渉	16:00～18:30	赤坂	イヅナ、伏見	
[必戦8C-31]	ヒルズ最上階のバトル「最上階」	16:00～18:30	六本木	ー	
[任戦8C-32]	衛国寺のバトル「衛国寺」	16:00～18:30	池袋	ジン	

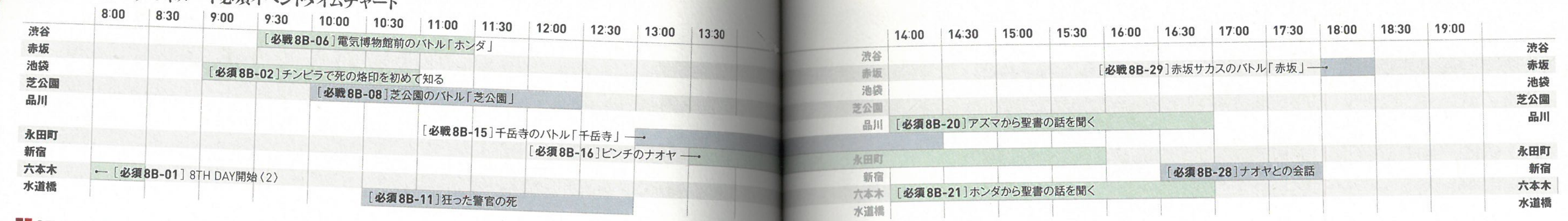
8TH DAY カイドー・ナオヤルート必須イベントタイムチャート



8TH DAY カイドー・ナオヤルート任意イベントタイムチャート



8TH DAY アマネルート必須イベントタイムチャート



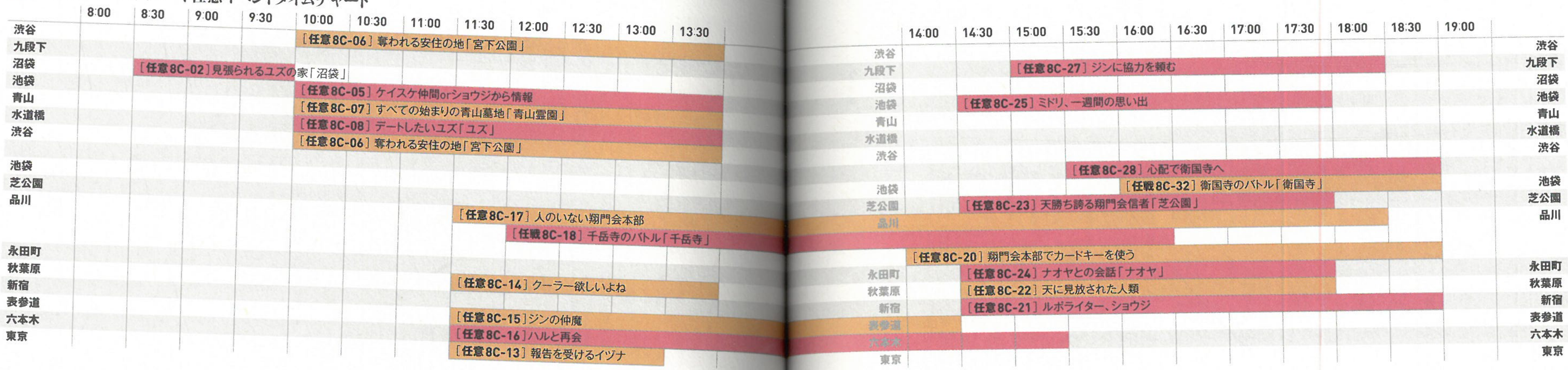
8TH DAY アマネルート任意イベントタイムチャート



8TH DAY ユズルート必須イベントタイムチャート



8TH DAY ユズルート任意イベントタイムチャート



EVENT BATTLE

8TH DAY

［必戦8A−10］

九段下（武芸館前）

クリア報酬
◇EXP:2500　◇マッカ:1800

発生時間
◇カイドー・ナオヤルート
9:30～10:30



勝利条件

・ノーマルルート　全ての天使の撃破
・残虐ルート　全ての敵の撃破

敗北条件

・ノーマルルート　主人公たちの全滅
悪魔使いを撃破
・残虐ルート　主人公たちの全滅

出撃条件

初期配置のチーム

ノーマルルート

No	配置	名前
❶	L	スラオシャ3
	左	スラオシャ4
	右	バロン
❷	L	悪魔使い2
	左	アガレス
	右	アガレス
❸	L	悪魔使い4
	左	アリオク
	右	アリオク
❹	L	スラオシャ3
	左	ファフニール2
	右	ファフニール1
❺	L	カズフェル2
	左	ファフニール1
	右	ファフニール1
❻	L	外道悪魔使い2
	左	カウ
	右	カウ
❼	L	スラオシャ3
	左	ファフニール1
	右	スラオシャ3
❽	L	アニエル
	左	ヤマタノオロチ
	右	ヤマタノオロチ

残虐ルート

No	配置	名前
❶	L	スラオシャ1
	左	スラオシャ2
	右	バロン
❷	L	悪魔使い1
	左	ロイチェクタ
	右	ロイチェクタ
❸	L	悪魔使い2
	左	マカーブル1
	右	ロイチェクタ
❹	L	スラオシャ1
	左	ファフニール1
	右	ファフニール2
❺	L	カズフェル1
	左	バロン
	右	バロン
❻	L	外道悪魔使い1
	左	マカーブル1
	右	マカーブル2
❼	L	スラオシャ1
	左	ファフニール1
	右	スラオシャ1

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							スキル種別	スキル	コマンドスキル	自動効果
アガレス	堕天使	458	177	吸	耐	ー	ー	耐	弱	種族特有スキル	いけにえの盟約	ギガジャマ／護りの盾	物理吸収／衝撃激化／勇者の精神
悪魔使い1	人間	534	162	ー	ー	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル	S技巧開眼	デスバウンド／絶妙打／メディア	貫通／猛反撃
悪魔使い2	人間	534	162	ー	吸	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル	Sマカラカーン	千烈突き／アギダイン／ディアラハン	火炎吸収／会心の祝福
悪魔使い3	人間	486	148	ー	ー	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル	S技巧開眼	八相発破／絶妙打／メディア	猛反撃／エクストラワン
悪魔使い4	人間	486	148	ー	ー	ー	ー	吸	ー	先制発動スキル	S烈攻の秘法	千烈突き／渾身の一撃／ディアラハン	衝撃吸収／会心の祝福

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							スキル種別	スキル	コマンドスキル	自動効果
アニエル	天使	637	174	耐	ー	無	耐	耐	ー	種族特有スキル	天使の血杯	万魔の乱舞／マハジオダイン	勝利の息吹／会心の祝福
アリオク	邪神	555	70	無	弱	耐	ー	耐	弱	種族特有スキル	混沌の波動	デスバウンド／テトラカーン	戦神の加護
カウ	霊鳥	420	158	ー	無	弱	ー	ー	ー	種族特有スキル	飛翔	マハラギダイン／メギド／メディアラハン	勇者の精神／勝利のチャクラ
カズフェル1	天使	514	162	耐	ー	反	ー	ー	ー	種族特有スキル	天使の血杯	裁きの雷火／ディアジャマ／サマリカーム	氷結反射／貫通／見覚えの急成長
カズフェル2	天使	584	192	耐	ー	反	ー	ー	ー	種族特有スキル	天使の血杯	裁きの雷火／ディアジャマ／マハブフダイン	氷結反射／貫通／見覚えの急成長
外道悪魔使い1	人間	510	162	ー	ー	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル	S鬼門防御	千烈突き／怒りの一撃／マカジャマオン	貫通／マヒ追加／グリモア
外道悪魔使い2	人間	462	148	ー	吸	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル	Sマカラカーン	千烈突き／アギダイン／ディアラハン	火炎吸収／貫通／マヒ追加
スラオシャ1	天使	550	214	ー	ー	弱	吸	ー	ー	種族特有スキル	天使の血杯	マハジオダイン／常世の祈り	電撃吸収／勝利の息吹／エクスチャージ
スラオシャ2	天使	520	204	ー	ー	弱	吸	ー	ー	種族特有スキル	天使の血杯	マハジオダイン／常世の祈り	電撃吸収／勝利の息吹／エクスチャージ
スラオシャ3	天使	590	234	ー	ー	弱	吸	ー	ー	種族特有スキル	天使の血杯	マハジオダイン／メギド	電撃吸収／電撃激化／エクストラゼロ
スラオシャ4	天使	520	204	ー	ー	弱	吸	ー	ー	種族特有スキル	天使の血杯	マハジオダイン／メギド	電撃吸収／電撃激化／エクスチャージ
バロン	神獣	486	170	ー	耐	ー	吸	弱	ー	種族特有スキル	瞬転の舞	マハジオダイン／メギド	勝利のチャクラ／電撃激化／勇者の精神
ファフニール1	邪龍	552	162	耐	弱	無	弱	吸	ー	種族特有スキル	邪念の波動	千烈突き／マハザンダイン	衝撃吸収／衝撃激化
ファフニール2	邪龍	552	162	耐	弱	無	弱	吸	ー	種族特有スキル	邪念の波動	千烈突き／マハザンダイン／最期の一撃	衝撃吸収／衝撃激化
マカーブル1	邪鬼	510	200	ー	吸	ー	ー	弱	弱	種族特有スキル	呪縛	八相発破／マハラギダイン	火炎吸収／貫通／火事場の馬鹿力
マカーブル2	邪鬼	510	200	ー	吸	ー	ー	弱	弱	種族特有スキル	呪縛	最期の一撃／八相発破／マハラギダイン	火炎吸収／貫通／火事場の馬鹿力
ヤマタノオロチ	龍王	560	73	ー	吸	弱	ー	ー	耐	種族特有スキル	龍胴絞め	デスバウンド／アギダイン	火事場の馬鹿力／勝利の息吹
ロイチェクタ	幻魔	504	135	ー	ー	吸	弱	反	耐	種族特有スキル	夢幻の具足	裁きの雷火／マハラギダイン	衝撃反射／火事場の馬鹿力／毒追加加

天使スラオシャの電撃攻撃には要注意

敵は天使だけではなく、彼らに扇動された悪魔使いたちも襲いかかってくる。敵チームは7つと平均的な数だが、8日目を迎えたばかりのレベルでは、天使スラオシャはかなりの強敵になるだろう。スラオシャが編成されているチームは、敵チーム❶、❹、❼。敵チーム❹は少し離れた場所に配置されているため、ミッションスタート時に脅威となるのは敵チーム❶と❹だ。スラオシャのマハジオダインは強力であり、とくに電撃に弱い仲魔をチームに加えている場合は注意しよう。まずは味方チームには耐電撃系のスキルを装備させて、護りを固めるのがベター。攻撃には、ブフ系魔法の強い仲魔を編成時にくわえておきたい。そして、敵チーム❶に、配置した味方チーム総がかりで集中攻撃をしかけよう。天使スラオシャは体力と状態を完全回復させる「常世の祈り」スキルが使える。そのため、トドメをさしておかないと、敵のチーム単位で体力を全回復されてしまい、埒の明かない戦いでこちらが消耗していってしまう。確実に1体ずつ倒していこう。敵チーム❶を撃破したら、味方の全チームを右方向に進行させて、敵チーム❼も同様に集中攻撃でもって撃破する。このふたつの敵チームを排除することができれば、だいぶラクに戦えるようになるはずだ。

EVENT BATTLE

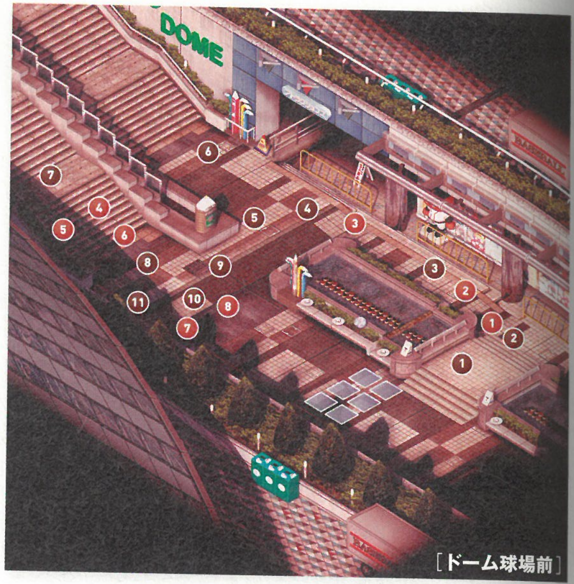
8TH DAY

［必戦8A−13］

水道橋
（ドーム球場前）

クリア報酬
◇EXP:2700 ◇マッカ:1900

発生時間
◇カイドー・ナオヤルート
9:30～10:30



勝利条件
・ノーマルルート　全ての天使の撃破
・残虐ルート　全ての悪魔使いと天使の撃破

敗北条件
・ノーマルルート　主人公たちの全滅
悪魔使いの死亡
・残虐ルート　主人公たちの全滅

出撃条件

初期配置のチーム

ノーマルルート

No	配置	名前
1	L	スラオシャ2
	左	ジャヒー
	右	ジャヒー
2	L	アニエル
	左	バロン
	右	バロン
3	L	悪魔使い5
	左	マカーブル3
	右	マカーブル3
4	L	スラオシャ1
	左	スラオシャ2
	右	ジャヒー
5	L	スラオシャ
	左	スラオシャ2
	右	スラオシャ2
6	L	悪魔使い6
	左	ミスラ
	右	マカーブル3
7	L	カズフェル
	左	ブラックマリア
	右	ブラックマリア
8	L	悪魔使い7
	左	マカーブル3
	右	ミスラ
9	L	カズフェル
	左	ブラックマリア
	右	カズフェル
10	L	スラオシャ2
	左	ファフニール2
	右	ファフニール1
11	L	カズフェル
	左	ファフニール1
	右	ファフニール1

残虐ルート

No	配置	名前
1	L	悪魔使い1
	左	ファフニール1
	右	ブラックマリア
2	L	悪魔使い2
	左	ブラックマリア
	右	ファフニール1
3	L	スラオシャ1
	左	ジャヒー
	右	ジャヒー
4	L	スラオシャ1
	左	ファフニール1
	右	スラオシャ1
5	L	カズフェル
	左	ファフニール1
	右	ファフニール1
6	L	スラオシャ1
	左	スラオシャ1
	右	バロン
7	L	悪魔使い3
	左	マカーブル1
	右	マカーブル2
8	L	悪魔使い4
	左	バロン
	右	マカーブル1

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							スキル種別	スキル	コマンドスキル	自動効果
アニエル	天使	597	154	耐	—	無	耐	耐	—	種族特有スキル	天使の血杯	万魔の乱舞／マハジオダイン／メディアラハン	勝利の息吹／会心の祝福
悪魔使い1	人間	528	249	—	—	—	—	—	—	先制発動スキル	S骨抜の秘法	メギド／サマリカーム／常世の祈り	エクストラワン／三分の魔脈
悪魔使い2	人間	552	168	—	—	吸	—	—	—	先制発動スキル	S鬼門防御	マハブフダイン／サマリカーム／メディアラハン	氷結吸収／氷結激化／エクストラワン
悪魔使い3	人間	528	192	—	吸	—	—	—	—	先制発動スキル	Sマカラカーン	千烈突き／絶妙打	火炎吸収／猛反撃／同族の心得・防
悪魔使い4	人間	552	168	—	吸	—	—	—	—	先制発動スキル	Sテトラカーン	八相発破／千烈突き	物理激化／火事場の馬鹿力／同族の心得・防
悪魔使い5	人間	492	178	—	吸	—	—	—	—	先制発動スキル	Sマカラカーン	八相発破／メギド／メディア	火炎吸収／猛反撃／会心の祝福
悪魔使い6	人間	492	178	—	—	—	吸	—	—	先制発動スキル	Sテトラカーン	マハジオダイン／裁き雷火	電撃吸収／エクストラゼロ／食いしばり
悪魔使い7	人間	516	154	—	—	—	吸	—	—	先制発動スキル	Sテトラカーン	マハザンダイン嵐の乱舞／メディア	衝撃吸収／衝撃激化
カズフェル	天使	544	172	耐	—	反	—	—	—	種族特有スキル	天使の血杯	裁きの雷火／ディアジャマ／サマリカーム	氷結反射／貫通／見覚えの急成長
ジャヒー	鬼女	428	288	—	耐	弱	耐	耐	—	種族特有スキル	献身	リカームロス／マハジオダイン／裁きの雷火	エクスチャージ／電撃激化／勝利の美酒
スラオシャ1	天使	550	214	—	—	弱	吸	—	—	種族特有スキル	天使の血杯	マハジオダイン／常世の祈り	電撃吸収／勝利の息吹／エクストラゼロ
スラオシャ2	天使	520	204	—	—	弱	吸	—	—	種族特有スキル	天使の血杯	マハジオダイン／常世の祈り	電撃吸収／勝利の息吹／エクスチャージ
バロン	神獣	486	170	—	耐	—	吸	弱	—	種族特有スキル	瞬転の舞	マハジオダイン／マカラカーン	勝利のチャクラ／電撃激化
ファフニール1	邪龍	552	162	耐	弱	無	弱	吸	—	種族特有スキル	邪念の波動	千烈突き／マハザンダイン	衝撃吸収／衝撃激化
ファフニール2	邪龍	552	162	耐	弱	無	弱	吸	—	種族特有スキル	邪念の波動	千烈突き／マハザンダイン／最期の一撃	衝撃吸収／衝撃激化
ブラックマリア	女神	415	294	—	—	吸	弱	耐	—	種族特有スキル	女神の慈愛	ディアラハン／マハブフダイン／メギド	氷結吸収／氷結激化／エクストラゼロ
マカーブル1	邪鬼	510	200	—	吸	—	—	弱	弱	種族特有スキル	呪縛	八相発破／マハラギダイン	火炎吸収／貫通／火事場の馬鹿力
マカーブル2	邪鬼	510	200	—	吸	—	—	弱	弱	種族特有スキル	呪縛	最期の一撃／八相発破／マハラギダイン	火炎吸収／貫通／火事場の馬鹿力
マカーブル3	邪鬼	510	200	—	吸	—	—	弱	弱	種族特有スキル	呪縛	デスバウンド／マハラギダイン	火炎吸収／貫通／火事場の馬鹿力
ミスラ	堕天使	489	166	反	弱	弱	反	反	弱	種族特有スキル	いけにえの盟約	死神の点呼／テトラカーン／パラライ	物理反射／封魔追加／貫通

人の道を捨てた残虐ルートは茨の道

ノーマルルートの場合は、悪魔使いたちを守りながら敵チームを撃破する。2ターン目以降、天使が悪魔使いを攻撃するので素早い移動が成功のカギだ。❸の悪魔使いを救うときは、❶と❷を倒した後、通路を塞がないように注意。また、敵の殲滅を狙う残虐ルートでは、悪魔使いの行動が2パターンに分かれる。左側はアクティブに前進、右側は奥へと後退していくのだ。二手に分かれて進行し、階段手前で挟み撃ちにすると戦いやすいだろう。



ノーマルルートと残虐ルートによって条件が変わるステージ。どちらも悪魔使いたちがキーポイントになる。

EVENT BATTLE

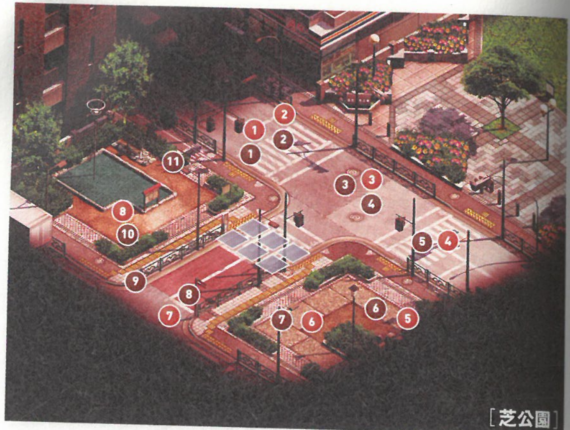
8TH DAY

[必戦 8A—17]

芝公園
(芝公園)

クリア報酬
◇EXP:2800 ◇マッカ:2000

発生時間
◇カイドー・ナオヤルート
9:00



勝利条件
・全ての敵の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件

初期配置のチーム

ノーマルルート

No	配置	名前
1	L	アマネ
	左	アマテラス
	右	ガルーダ
2	L	信者8
	左	ブラツクマリア
	右	ジャヒー
3	L	魔王討伐派1
	左	トロール
	右	トロール
4	L	魔王討伐派2
	左	トロール
	右	ガネーシャ
5	L	魔王討伐派3
	左	ジャヒー
	右	ジャヒー
6	L	魔王討伐派4
	左	ファフニール1
	右	ファフニール1
7	L	魔王討伐派5
	左	カブラカン
	右	カブラカン
8	L	魔王討伐派6
	左	カブラカン
	右	カブラカン
9	L	魔王討伐派7
	左	ジャヒー
	右	カブラカン
10	L	魔王討伐派8
	左	ファフニール1
	右	ファフニール2
11	L	魔王討伐派9
	左	ファフニール1
	右	ガネーシャ

残虐ルート

No	配置	名前
1	L	アマネ
	左	ブラックマリア
	右	ガルーダ
2	L	信者1
	左	ガネーシャ
	右	ガネーシャ
3	L	信者2
	左	トロール
	右	トロール
4	L	信者3
	左	ジャヒー
	右	ジャヒー
5	L	信者4
	左	カブラカン
	右	ファフニール1
6	L	信者5
	左	ファフニール1
	右	カブラカン
7	L	信者6
	左	カブラカン
	右	カブラカン
8	L	信者7
	左	ファフニール1
	右	ガネーシャ

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							スキル種別	スキル	コマンドスキル	自動効果
アマテラス	女神	445	294	吸	無	—	—	無	—	種族特有スキル	女神の慈愛	常世の祈り/リカームロス/マハラギダイン	火炎激化/物理吸収/勝利のチャクラ
アマネ(残虐ルート)	人間	455	374	耐	耐	耐	耐	耐	耐	先制発動スキル	Sメディア	メギドドラオン/裁きの雷火/サマリカーム	真・全門耐性/勝利の美酒/攻撃全体化
アマネ(ノーマルルート)	人間	795	612	—	—	—	—	—	—	先制発動スキル	S護りの盾	メギド/メディアラハン/サマリカーム	勝利のチャクラ/三分の魔脈
ガネーシャ	幻魔	564	182	—	—	吸	弱	吸	耐	種族特有スキル	夢幻の具足	メギド/マハザンダイン	衝撃吸収/勝利の息吹
カブラカン	魔獣	686	156	—	吸	—	—	弱	反	種族特有スキル	獣の跳躍	千烈突き/マハラギダイン	超反撃/火炎吸収/火炎激化
ガルーダ	霊鳥	534	178	無	耐	—	耐	弱	無	種族特有スキル	飛翔	メギドラオン/常世の祈り/マカラカーン	石化追加/勇者の精神

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							スキル種別	スキル	コマンドスキル	自動効果
ジャヒー	鬼女	428	288	—	耐	弱	耐	耐	—	種族特有スキル	献身	リカームロス/マハジオダイン/裁きの雷火	エクスチャージ/電撃激化/勝利の美酒
翔門会魔王討伐派1	人間	725	170	—	—	—	—	—	—	先制発動スキル	S技巧開眼	デスバウンド/貫通の一撃	攻撃全体化/三分の活泉
翔門会魔王討伐派2	人間	540	198	—	—	—	—	—	—	先制発動スキル	S狂戦士の魂	マハブフダイン/八相発破/渾身の一撃	エクストラワン/勝利の息吹
翔門会魔王討伐派3	人間	540	198	—	—	—	—	吸	—	先制発動スキル	Sテトラカーン	マハジオダイン/リカーム/メディア	衝撃吸収/衝撃激化/エクストラワン
翔門会魔王討伐派4	人間	725	170	—	—	—	—	—	—	先制発動スキル	Sマカラカーン	マハラギダイン/貫通の一撃	火炎激化/三分の活泉
翔門会魔王討伐派5	人間	540	257	—	—	—	—	—	—	先制発動スキル	S二身の残影	マハラギダイン/炎の乱舞/ディアラハン	火炎激化/三分の魔脈/勝利の美酒
翔門会魔王討伐派6	人間	534	194	—	—	—	—	—	—	先制発動スキル	Sテトラカーン	マハラギダイン/夢食い	火炎吸収/火炎激化/封魔追加
翔門会魔王討伐派7	人間	558	170	—	吸	—	—	—	—	先制発動スキル	S魔道結界・陽	マハラギダイン/炎の乱舞/メギド	火炎激化/同族の心得・防
翔門会魔王討伐派8	人間	558	170	—	—	—	—	—	—	先制発動スキル	S二身の残影	マハザンダイン/夢食い	衝撃激化/超反撃/同族の心得・攻
翔門会魔王討伐派9	人間	725	170	耐	—	—	—	吸	—	先制発動スキル	S護りの盾	マハザンダイン/サンダイン/メギド	衝撃吸収/衝撃激化/耐物理
信者1	人間	534	178	—	—	—	—	—	—	先制発動スキル	Sメディア	デスバウンド/渾身の一撃/リカームロス	超反撃/貫通/毒追加
信者2	人間	694	178	—	—	—	—	—	—	先制発動スキル	S技巧開眼	八相発破/貫通の一撃	物理激化/攻撃全体化/三分の活泉
信者3	人間	540	180	—	—	—	—	—	—	先制発動スキル	Sリカーム	マハジオダイン/リカーム/メディア	衝撃吸収/衝撃激化/エクストラワン
信者4	人間	694	178	—	—	—	—	—	—	先制発動スキル	S骨抜の秘法	マハラギダイン/絶妙打	火炎激化/三分の活泉
信者5	人間	540	180	—	—	—	—	—	—	先制発動スキル	S二身の残影	マハラギダイン/炎の乱舞/ディアラハン	火炎激化/三分の魔脈/勝利の息吹
信者6	人間	534	178	—	—	—	—	—	—	先制発動スキル	Sマカラカーン	マハラギダイン/夢食い	火炎吸収/火炎激化/封魔追加
信者7	人間	540	180	—	—	—	—	—	—	先制発動スキル	S護りの盾	マハザンダイン/サンダイン/メギド	衝撃吸収/衝撃激化/エクストラワン
信者8	人間	504	168	耐	—	—	—	—	—	先制発動スキル	S鬼門防御	デスバウンド/リカーム/ディアラハン	猛反撃/耐物理/吸収追加
トロール	妖精	528	202	—	弱	吸	弱	—	—	種族特有スキル	おまじない	貫通の一撃/マハブフダイン	超反撃/エクストラワン
ファフニール1	邪龍	552	162	耐	弱	無	弱	吸	—	種族特有スキル	邪念の波動	千烈突き/マハザンダイン	衝撃吸収/衝撃激化
ファフニール2	邪龍	552	162	耐	弱	無	弱	吸	—	種族特有スキル	邪念の波動	千烈突き/マハザンダイン/最期の一撃	衝撃吸収/衝撃激化
ブラックマリア	女神	415	294	—	—	吸	弱	耐	—	種族特有スキル	女神の慈愛	ディアラハン/マハブフダイン/メギド	氷結吸収/氷結激化/エクストラゼロ

[ルートによってはアマネとの対決が……]

このステージも、ルートによって内容が変わってくる。マップ左上から登場するチーム❶、❷が、ノーマルルートでは味方に、残虐ルートでは逆に敵として立ち塞がるのだ。ノーマルルートではふたつのチームを守るため、急いで合流を目指そう。一方の残虐ルートでは、チーム❶のアマネを倒さなければならない。配置地点周辺の敵チームから撃破していき、プレイヤー側が数的優位をもってアマネと対決しよう。

EVENT BATTLE

8TH DAY

[任戦8A−23]

新宿
（チネシティ広場）

クリア報酬
◇EXP:3350　◇マッカ:3000

発生時間
◇カイドー・ナオヤルート
15:30 ~ 18:00



[チネシティ広場]

勝利条件
・ロキの撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	ガネーシャ
	左	ベヒモス
	右	ベヒモス
2	L	ムールムール1
	左	ガルーダ1
	右	ガルーダ1
3	L	マカーブル
	左	カブラカン
	右	カブラカン
4	L	ロキ
	左	
	右	
5	L	ムールムール1
	左	ムールムール1
	右	ムールムール1
6	L	ホンダ
	左	ムールムール2
	右	ガルーダ2
7	L	マカーブル
	左	トロール
	右	トロール
8	L	ガネーシャ
	左	ムールムール1
	右	ガネーシャ
9	L	ムールムール1
	左	ムールムール1
	右	ムールムール1

あとから配置されるチーム

No	配置	名前

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
ガネーシャ	幻魔	564	182	−	−	吸	弱	吸	耐	夢幻の具足	メギド／マハザンダイン	衝撃吸収／勝利の息吹
カブラカン	魔獣	686	156	−	吸	−	−	弱	反	獣の跳躍	千烈突き／マハラギダイン	超反撃／火炎吸収／火炎激化
ガルーダ1	霊鳥	534	178	−	耐	−	耐	弱	無	飛翔	メギド／常世の祈り	石化追加／勇者の精神
ガルーダ2	霊鳥	534	178	−	耐	−	耐	弱	無	飛翔	メギドラオン／常世の祈り／マカラカーン	石化追加／勇者の精神
トロール	妖精	528	202	−	弱	吸	弱	−	−	おまじない	貫通の一撃／マハブフダイン	超反撃／エクストラワン
ベヒモス	妖獣	808	64	−	弱	耐	耐	−	−	妖気迅雷	夢食い／貫通の一撃／会心の予言	エクストラゼロ／攻撃全体化／二身の残影
ホンダ	人間	1108	424	−	耐	耐	耐	耐	耐	(先制発動スキル) S貫通	マハラギダイン／デスバウンド／メディアラハン	火炎激化／勝利の美酒／全門耐性
マカーブル	邪鬼	528	205	−	吸	−	−	弱	弱	呪縛	デスバウンド／マハラギダイン	火炎吸収／貫通／火事場の馬鹿力
ムールムール1	堕天使	557	192	反	弱	反	弱	反	弱	いけにえの盟約	死神の点呼／パラライ	物理反射／勝利の美酒
ムールムール2	堕天使	570	196	反	弱	反	弱	反	弱	いけにえの盟約	死神の点呼／万魔の一撃／メディアラハン	物理反射／勝利の美酒
ロキ	魔王	522	174	耐	耐	耐	耐	耐	耐	覇王の盟約	メギドラオン／ディアラハン／デスバウンド	真・全門耐性／獣の眼光／勝利のチャクラ

耐物理スキルでロキを倒せ

ホンダに導かれた先で待ち受ける、魔王ロキとの戦いには当のホンダも加勢してくる。敵チーム数こそ、これまでのステージに比べてやや少ないながらも、ムールムールを筆頭に敵軍は強力だ。ロキとの対戦のまえに、こうした強敵を排除しておかないと、4つに分身するロキの撃破は難しい。敵チームを分析すると、ガネーシャ、ムールムール、トロールは電撃属性が弱点。ガルーダ、マカーブル、カブラカンは衝撃属性が弱点で、大きくふたつに分類できる。スタートまえの編成においては、「マハジオダイン」と「マハザンダイン」が使える仲魔の加入にくわえ、「電撃激化」「氷結激化」のスキルをセットしておこう。また、「デスバウンド」のスキルを使ってくるロキ対策として「物理反射」を筆頭に、耐物理系のスキルも味方のチームにセットしておきたい。ミッションがスタートしてからは、少し離れた位置にいる敵チーム❷や敵チーム❾と接敵するまえに、ロキの前にいる敵チーム❸、❺、❼を撃破。ついで、ホンダが率いる敵チーム❻との戦いでは、まずは集中攻撃でガルーダを倒そう。ホンダ対策には「火炎反射」スキルを装着して、ホンダが放つ「マハラギダイン」を反射させてダメージを与える方法もあるが、耐物理系のスキルを装着していないので、「デスバウンド」などの物理攻撃でダメージを与えるのも有効だ。ロキ戦については7日目の攻略を参考に。ロキから攻撃してきたときは、ガードに徹してチャンスを待とう。



耐物理スキルでロキの「デスバウンド」を回避できても、「メギドラオン」には要注意。リカーム系魔法は必須。



ロキ戦のまえにホンダのチームを排除したい。まずガルーダを倒し、つぎにムールムール、最後にホンダを狙おう。

EVENT BATTLE

8TH DAY

［必戦8A－28］

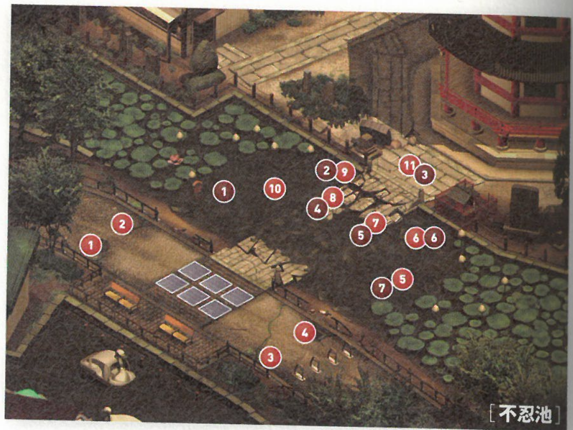
上野
（不忍池）

クリア報酬

◇EXP:0　◇マッカ:0

発生時間

◇カイドー・ナオヤルート
16:30～18:00



勝利条件
・メタトロンの撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件

初期配置のチーム

ノーマルルート

No	配置	名前
1	L	カズフェル
	左	ガネーシャ
	右	ガネーシャ
2	L	サリエル
	左	トロール
	右	ブラックマリア
3	L	メタトロン
	左	－
	右	－
4	L	スラオシャ
	左	カブラカン
	右	カブラカン
5	L	スラオシャ
	左	カブラカン
	右	ガルーダ
6	L	アナエル
	左	ブラックマリア
	右	トロール
7	L	カズフェル
	左	カズフェル
	右	ガネーシャ

残虐ルート

No	配置	名前
1	L	悪魔使い1
	左	ジャヒー
	右	ジャヒー
2	L	悪魔使い2
	左	ベヒモス
	右	ベヒモス
3	L	外道悪魔使い1
	左	マカーブル
	右	マカーブル
4	L	外道悪魔使い2
	左	ムールムール
	右	ガネーシャ
5	L	カズフェル
	左	カズフェル
	右	ガネーシャ
6	L	スラオシャ
	左	カブラカン
	右	ガルーダ
7	L	ユズ
	左	トロール
	右	アマテラス
8	L	ミドリ
	左	ブラックマリア
	右	トロール
9	L	スラオシャ
	左	カブラカン
	右	カブラカン
10	L	カズフェル
	左	ガネーシャ
	右	ガネーシャ
11	L	メタトロン
	左	
	右	

あとから配置されるチーム

No	配置	名前
A	L	スラオシャ
	左	スラオシャ
	右	ガルーダ
B	L	カズフェル
	左	ガネーシャ
	右	ガネーシャ
C	L	スラオシャ
	左	ガルーダ
	右	カブラカン
D	L	カズフェル
	左	トロール
	右	ガルーダ
E	L	スラオシャ
	左	ガルーダ
	右	ガルーダ

◇**チーム配置の補足**

メタトロン以外の敵が4体以下の場合、一定間隔ごとに1～4の門からランダムにチームA～Eのいずれかが出現

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP									コマンドスキル	自動効果
悪魔使い1	人間	546	200	－	－	－	吸	－	－	先制発動スキル	S窮地の練気	ジオダイン／メギド／絶妙打	電撃吸収／電撃強化／エクストラワン
悪魔使い2	人間	576	174	－	－	－	－	－	－	先制発動スキル	S技巧開眼	渾身の一撃／千烈突き	物理強化／火事場の馬鹿力
アナエル	天使	2025	1955	耐	吸	－	－	耐	耐	種族特有スキル	天使の血杯	マハラギダイン／裁きの雷火／サマリカーム	火炎強化／エクスチャージ／勝利の美酒
アマテラス	女神	560	303	吸	無	－	－	無	－	種族特有スキル	女神の慈愛	常世の祈り／リカームロス／マハラギダイン	火炎激化／物理吸収／勝利のチャクラ／
カズフェル	天使	570	180	耐	－	反	－	－	－	種族特有スキル	天使の血杯	裁きの雷火／ディアジャマ／サマリカーム	氷結反射／貫通／見覚えの急成長
ガネーシャ	幻魔	564	182	－	－	吸	弱	吸	耐	種族特有スキル	夢幻の具足	メギド／マハザンダイン	衝撃吸収／勝利の息吹
カブラカン	魔獣	686	156	－	耐	－	－	弱	反	種族特有スキル	獣の跳躍	千烈突き／マハラギダイン	超反撃／火炎吸収／火炎激化
ガルーダ	霊鳥	584	178	－	耐	－	耐	弱	無	種族特有スキル	飛翔	メギドラオン／常世の祈り／マカラカーン	石化追加／勇者の精神
外道悪魔使い1	人間	546	174	－	吸	－	－	－	－	先制発動スキル	S骨抜の秘法	マハラギ／サマリカーム	火炎吸収／火炎強化／エクストラワン
外道悪魔使い2	人間	637	87	－	－	－	－	反	－	先制発動スキル	Sメディア	マハザン／裁きの雷火	衝撃反射／衝撃強化
サリエル	天使	2025	1738	耐	耐	吸	－	－	耐	種族特有スキル	天使の血杯	マハブフダイン／万魔の一撃／サマリカーム	氷結強化／エクストラゼロ／勝利の美酒
ジャヒー	鬼女	428	288	－	耐	弱	耐	耐	－	種族特有スキル	献身	リカームロス／マハジオダイン／裁きの雷火	エクスチャージ／電撃激化／勝利の美酒
スラオシャ	天使	578	228	－	－	弱	吸	－	－	種族特有スキル	天使の血杯	マハジオダイン／常世の祈り	電撃吸収／勝利の息吹／エクスチャージ
トロール	妖精	588	202	－	弱	吸	弱	－	－	種族特有スキル	おまじない	貫通の一撃／マハブフダイン／デスバウンド	超反撃／エクストラワン
ブラックマリア	女神	515	324	－	－	吸	弱	耐	－	種族特有スキル	女神の慈愛	ディアラハン／マハブフダイン／メギド	氷結吸収／氷結激化／エクストラゼロ
ベヒモス	妖獣	808	64	－	弱	耐	耐	－	－	種族特有スキル	妖気迅雷	夢食い／貫通の一撃／会心の予言	エクストラゼロ／攻撃全体化／二身の残影
マカーブル	邪鬼	510	200	－	吸	－	－	弱	弱	種族特有スキル	呪縛	八相発破　／マハラギダイン	火炎吸収／貫通／火事場の馬鹿力
ミドリ	人間	1139	760	－	－	－	－	－	－	先制発動スキル	Sメディア	マハラギダイン／裁きの雷火／サマリカーム	火炎激化／エクスチャージ／勝利の美酒
ムールムール	堕天使	570	196	反	弱	反	弱	反	弱	種族特有スキル	いけにえの盟約	死神の点呼／パラライレイ	物理反射／勝利の美酒
メタトロン	天使	904	242	耐	耐	吸	－	－	耐	種族特有スキル	小唯一神	マハザンダイン／メギドラオン／夢食い	勝利の雄叫び／攻撃全体化／獣の眼光
ユズ	人間	1092	859	－	－	－	－	－	－	先制発動スキル	Sメディア	マハブフダイン／万魔の一撃／サマリカーム	氷結激化／エクストラゼロ／勝利の美酒

［魔法耐性を万全にしてメタトロンとの決戦へ］

メタトロンとの決戦。残虐ルートでこのステージに来た場合は、ユズとミドリが敵となり立ち塞がる。メタトロンは「マハザンダイン」を使用してくるので、耐衝撃系のスキルを装着しておこう。敵チームはマハブフダインとマハラギダインを使う悪魔が多いため、耐火炎系と耐氷結も装着させるといい。攻撃はアツロウのような物理攻撃力の高いキャラによる「デスバウンド」などが有効だ。なお、メタトロンまでは1本道だが、池の上ではダメージを受けるので注意すること。さらにメタトロンの正面9マスに入ると「神風」が吹き、初期配置地点に吹き飛ばされてしまう。これを逆に利用し、囮役を使って「神風」を受けさせ、効果が切れたら攻撃チームで攻め込む手もアリだ。

EVENT BATTLE

8TH DAY

［必戦8B－06］

渋谷
（電気博物館）

クリア報酬
◇EXP：2700　◇マッカ：1900

発生時間
◇アマネルート
9：30～11：30



勝利条件
・ホンダと全ての悪魔使いの撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅
・悪魔使いに逃げられる

出撃条件

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	自衛隊員
	左	自衛隊員
	右	自衛隊員
2	L	自衛隊指揮官
	左	自衛隊員
	右	自衛隊員
3	L	外道悪魔使い1
	左	バロン
	右	バロン
4	L	外道悪魔使い2
	左	バロン
	右	バロン
5	L	ホンダ
	左	アリオク
	右	ブラックマリア
6	L	外道悪魔使い3
	左	ヤマタノオロチ
	右	ヤマタノオロチ
7	L	外道悪魔使い4
	左	マカーブル
	右	ランダ
8	L	外道悪魔使い5
	左	ランダ
	右	マカーブル
9	L	外道悪魔使い6
	左	ファフニール
	右	ファフニール

あとから配置されるチーム

No	配置	名前
A	L	外道悪魔使い7
	左	ミスラ
	右	ミスラ
B	L	外道悪魔使い8
	左	ロイチェクタ
	右	ロイチェクタ

◇チーム配置の補足

敵を2チーム撃破すると増援チームA、Bが出現

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							スキル	コマンドスキル	自動効果
アリオク	邪神	637	81	無	弱	耐	ー	耐	弱	種族特有スキル：混沌の波動	デスバウンド／テトラカーン／千烈突き	攻撃全体化／貫通
外道悪魔使い1	人間	595	81	ー	ー	ー	吸	ー	ー	先制発動スキル：S窮地の練気	渾身の一撃／マハジオダイン／会心の一撃	電撃吸収／会心の祝福
外道悪魔使い2	人間	504	160	ー	ー	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル：S鬼門防御	マハジオダイン／八相発破	電撃強化／吸収追加
外道悪魔使い3	人間	504	160	ー	ー	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル：S骨抜の秘法	マハブフダイン／絶妙打／マカジャマオン	氷結激化／猛反撃
外道悪魔使い4	人間	504	160	ー	ー	ー	ー	吸	ー	先制発動スキル：Sメディア	マハザンダイン／メギド／リカーム	衝撃激化／衝撃吸収／耐物理
外道悪魔使い5	人間	504	160	ー	ー	ー	ー	吸	ー	先制発動スキル：S技巧開眼	マハザンダイン／リカーム	衝撃激化／衝撃吸収
外道悪魔使い6	人間	504	160	ー	ー	ー	ー	吸	ー	先制発動スキル：S絶一門・物理	マハザンダイン／渾身の一撃	衝撃吸収／エクストラワン
外道悪魔使い7	人間	595	105	ー	ー	ー	ー	無	ー	先制発動スキル：S堅盾の秘法	マハブフダイン／サマリカーム	氷結無効／三分の魔脈／エクストラワン
外道悪魔使い8	人間	504	160	ー	無	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル：S鬼門防御	マハラギダイン／千烈突き／サマリカーム	火炎無効／猛反撃／吸収追加
自衛隊員	人間	480	160	ー	ー	ー	ー	ー	ー	種族特有スキル：遠距離戦闘	銃撃	ー
自衛隊指揮官	人間	486	164	ー	ー	ー	ー	ー	ー	種族特有スキル：遠距離戦闘	銃撃	ー
バロン	神獣	486	170	ー	耐	ー	吸	弱	ー	種族特有スキル：瞬転の舞	マハジオダイン／メギド	勝利のチャクラ／電撃激化／勇者の精神
ファフニール	邪龍	552	162	耐	弱	無	弱	吸	ー	種族特有スキル：邪念の波動	千烈突き／マハザンダイン	衝撃吸収／衝撃激化
ブラックマリア	女神	415	294	ー	ー	吸	弱	耐	ー	種族特有スキル：女神の慈愛	ディアラハン／マハブフダイン／メギド	氷結吸収／氷結激化／エクストラゼロ
ホンダ	人間	922	312	ー	耐	耐	耐	耐	耐	先制発動スキル：Sメディア	マハラギダイン／メギド／ディアラハン	火炎強化／勝利の美酒／全門耐性
マカーブル	邪鬼	510	200	ー	吸	ー	ー	弱	弱	種族特有スキル：呪縛	デスバウンド／マハラギダイン	火炎吸収／貫通／火事場の馬鹿力
ミスラ	堕天使	489	166	反	弱	弱	反	反	弱	種族特有スキル：いけにえの盟約	死に神の点呼／テトラカーン／パララレイ	物理反射／封魔追加／貫通
ヤマタノオロチ	龍王	560	73	ー	吸	弱	ー	ー	耐	種族特有スキル：龍胴絞め	デスバウンド／アギダイン	火事場の馬鹿力／勝利の息吹
ランダ	鬼女	395	219	反	ー	ー	弱	耐	耐	種族特有スキル：献身	ディアジャマ／マハラギダイン	物理反射／火炎激化／会心の祝福
ロイチェクタ	幻魔	504	135	ー	ー	吸	弱	反	耐	種族特有スキル：夢幻の具足	裁きの雷火／マハラギダイン	衝撃反射／食いしばり／火事場の馬鹿力

悪魔使いたちの封鎖突破を阻止すべし

渋谷の封鎖地点に殺到した悪魔使いたちに比べ、脱出地点を守る自衛隊員のチームはわずかに2チームのみ。敵チームに脱出地点へ到達された時点でミッション失敗となるため、プレイヤー側のキャラクターは急いでバリケードの内側まで移動しなければならない。移動力を高める「妖気迅雷」をはじめ、障害物を飛び越える「飛翔」のスキルを持つ仲魔もチームに加えておきたい。バトルがスタートしたら、急いで敵チーム3と6の封鎖突破の阻止に向かおう。途中、ホンダ（敵チーム5）に接近して戦闘のチャンスがあるが、撃破するまで時間がかかるようなら、いったん無視して決着はあと回し。進行経路上にいる敵チーム4を撃破して敵チーム3の脱出を阻止できたら一安心だ。その後は、バリケード内で敵を迎撃しよう。

EVENT BATTLE

8TH DAY

［必戦8B－08］

芝公園
（芝公園）

クリア報酬
◇EXP：2800　◇マッカ：2000

発生時間
◇アマネルート
10:00 ～ 12:00



勝利条件
・全ての悪魔使いの撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅
・翔門会信者の全滅

出撃条件

初期配置のチーム

No	配置	名前	No	配置	名前	No	配置	名前	No	配置	名前
1	L	外道悪魔使い1	2	L	悪魔使い1	3	L	悪魔使い2	4	L	悪魔使い3
	左	マカーブル		左	バロン		左	ファフニール2		左	ファフニール1
	右	マカーブル		右	マカーブル		右	ファフニール1		右	ファフニール1
5	L	外道悪魔使い2	6	L	外道悪魔使い3	7	L	悪魔使い4	8	L	悪魔使い5
	左	マカーブル		左	ブラックマリア		左	ジャヒー		左	ブラックマリア
	右	ブラックマリア		右	マカーブル		右	ジャヒー		右	ジャヒー
9	L	悪魔使い6	10	L	信者1	11	L	信者2			
	左	マカーブル		左	ブラックマリア		左	スラオシャ			
	右	バロン		右	スラオシャ		右	ノルン			

あとから配置されるチーム

No	配置	名前	No	配置	名前	No	配置	名前	No	配置	名前

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							スキル		コマンドスキル／自動効果
悪魔使い1	人間	546	164	ー	吸	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル：Sマカラカーン	コマンドスキル	マハラギダイン／炎の乱舞／絶妙打
											自動効果	火炎吸収／火炎激化
悪魔使い2	人間	552	168	ー	ー	ー	吸	ー	ー	先制発動スキル：S疾風の秘法	コマンドスキル	マハジオダイン／雷の乱舞／絶妙打
											自動効果	電撃激化／電撃吸収／エクストラゼロ
悪魔使い3	人間	546	164	吸	ー	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル：S技巧開眼	コマンドスキル	千烈突き／渾身の一撃
											自動効果	物理吸収／猛反撃／物理激化
悪魔使い4	人間	552	168	ー	ー	ー	吸	ー	ー	先制発動スキル：S骨抜の秘法	コマンドスキル	マハジオダイン／渾身の一撃
											自動効果	電撃激化／電撃吸収／エクストラワン
悪魔使い5	人間	552	168	ー	ー	ー	吸	ー	ー	先制発動スキル：Sテトラカーン	コマンドスキル	マハジオダイン／雷の乱舞／千烈突き
											自動効果	電撃激化／電撃吸収
悪魔使い6	人間	546	164	ー	吸	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル：S窮地の練気	コマンドスキル	マハラギダイン／裁きの雷火
											自動効果	火炎吸収／火炎激化
外道悪魔使い1	人間	516	164	ー	ー	吸	ー	ー	ー	先制発動スキル：Sメディア	コマンドスキル	マハブフダイン／渾身の一撃
											自動効果	氷結吸収／氷結激化
外道悪魔使い2	人間	528	166	ー	ー	無	ー	ー	ー	先制発動スキル：S骨抜の秘法	コマンドスキル	マハブフダイン／メギド／常世の祈り
											自動効果	氷結無効／戦神の加護／氷結激化
外道悪魔使い3	人間	616	83	ー	ー	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル：S狂戦士の魂	コマンドスキル	八相発破／千烈突き
											自動効果	貫通／同族の心得・防
ジャヒー	鬼女	428	288	ー	耐	弱	耐	耐	ー	種族特有スキル：献身	コマンドスキル	リカームロス／マハジオダイン／裁きの雷火
											自動効果	エクスチャージ／電撃激化／勝利の美酒
信者1	人間	516	174	耐	ー	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル：S軽業の秘法	コマンドスキル	絶妙打／ディアジャマ／八相発破
											自動効果	エクストラワン／攻撃全体化／耐物理
信者2	人間	516	174	耐	ー	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル：S窮地の練気	コマンドスキル	マハラギダイン／メディア／メギド
											自動効果	火炎激化／攻撃全体化／耐物理
スラオシャ	天使	520	204	ー	ー	弱	吸	ー	ー	種族特有スキル：天使の血杯	コマンドスキル	マハジオダイン／常世の祈り
											自動効果	電撃吸収／勝利の息吹／エクスチャージ
ノルン	女神	380	331	ー	耐	ー	無	反	耐	種族特有スキル：女神の慈愛	コマンドスキル	常世の祈り／マハザンダイン／メディア
											自動効果	勝利のチャクラ／三分の魔脈／電撃無効
バロン	神獣	486	170	ー	耐	ー	吸	弱	ー	種族特有スキル：瞬転の舞	コマンドスキル	マハジオダイン／メギド
											自動効果	勝利のチャクラ／電撃激化／勇者の精神
ファフニール1	邪龍	552	162	耐	弱	無	弱	吸	ー	種族特有スキル：邪念の波動	コマンドスキル	千烈突き／マハザンダイン
											自動効果	衝撃吸収／衝撃激化
ファフニール2	邪龍	552	162	耐	弱	無	弱	吸	ー	種族特有スキル：邪念の波動	コマンドスキル	千烈突き／マハザンダイン／最期の一撃
											自動効果	衝撃吸収／衝撃激化
ブラックマリア	女神	415	294	ー	ー	吸	弱	耐	ー	種族特有スキル：女神の慈愛	コマンドスキル	ディアラハン／マハブフダイン／メギド
											自動効果	氷結吸収／氷結激化／エクストラゼロ
マカーブル	邪鬼	510	200	ー	吸	ー	ー	弱	弱	種族特有スキル：呪縛	コマンドスキル	八相発破／マハラギダイン
											自動効果	火炎吸収／貫通／火事場の馬鹿力

2チームに分散し翔門会信者を救出

チーム⑩と⑪の翔門会信者を助け出すミッション。どちらのチームにも女神が編成されているものの、取り囲む敵チームの数は多く、早急に援護へ向かわないと全滅してしまう。しかし、配置地点の前には5チームの敵が展開し壁を作っている。配置地点の左右はガードレールで挟まれているため、「飛翔」などのスキルをもつ仲魔を加えない限りは、正面の敵チーム❶、❷、❾との戦闘は避けられない。

そこで、配置地点左端（歩道上）に敵チーム❸、❹の撃破用キャラクターを配置。ファフニール対抗用に電撃属性か火炎属性の魔法を使える仲魔でチームを編成しよう。残りのプレイヤーチームは、直進して敵チーム❶、❷、❾をそれぞれ撃破。そのまま敵チーム❺、❻を倒してチーム⑩、⑪と合流しよう。このステージの敵チームにはブラックマリアが多いため、「耐氷結」のスキルを装着しておくといいだろう。

EVENT BATTLE
8TH DAY

［必戦8B－15］

品川
（千岳寺）

クリア報酬
◇EXP:3400 ◇マッカ:2850

発生時間
◇アマネルート
13:00～14:00



［千岳寺］

勝利条件
・全ての敵の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	外道悪魔使い1
	左	ガネーシャ
	右	ガネーシャ
2	L	悪魔使い1
	左	ファフニール
	右	ガネーシャ
3	L	外道悪魔使い2
	左	カブラカン
	右	カブラカン
4	L	悪魔使い2
	左	カブラカン
	右	ジャヒー
5	L	悪魔使い3
	左	ブラックマリア
	右	トロール
6	L	スサノオ
	左	
	右	
7	L	ホンダ
	左	ムールムール
	右	アマテラス
8	L	外道悪魔使い3
	左	トロール
	右	トロール

あとから配置されるチーム

No	配置	名前

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							先制発動スキル/種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
悪魔使い1	人間	570	172	ー	ー	ー	ー	吸	ー	S技巧開眼	マハザンダイン／千烈突き／渾身の一撃	衝撃吸収／衝撃激化／物理激化
悪魔使い2	人間	570	172	ー	吸	ー	ー	ー	ー	S二身の残影	マハラギダイン／炎の乱舞／リカーム	火炎吸収／火炎激化
悪魔使い3	人間	570	172	ー	ー	吸	ー	ー	ー	S護りの盾	マハブフダイン／夢食い／絶妙打	氷結吸収／氷結激化
アマテラス	女神	455	300	吸	無	ー	ー	無	ー	女神の慈愛	常世の祈り／マハラギダイン	火炎激化／物理吸収／勝利のチャクラ
ガネーシャ	幻魔	564	182	ー	ー	吸	弱	吸	耐	夢幻の具足	メギド／マハザンダイン	衝撃吸収／勝利の息吹
カブラカン	魔獣	686	156		吸	ー	ー	弱	反	獣の跳躍	千烈突き／マハラギダイン	超反撃／火炎吸収／火炎激化
外道悪魔使い1	人間	540	170	ー	ー	ー	吸	ー	ー	S鬼門防御	マハジオダイン／ディアラハン	電撃吸収／電撃激化
外道悪魔使い2	人間	540	170	ー	吸	ー	ー	ー	ー	Sテトラカーン	マハラギダイン／渾身の一撃	火炎吸収／火炎激化
外道悪魔使い3	人間	540	170	ー	ー	吸	ー	ー	ー	Sテトラカーン	マハブフダイン／裁きの雷火／常世の祈り	氷結吸収／氷結激化
ジャヒー	鬼女	428	288	ー	耐	弱	耐	耐	ー	献身	リカームロス／マハジオダイン／裁きの雷火	エクスチャージ／電撃激化／勝利の美酒
スサノオ	スサノオ	552	194	反	ー	弱	耐	吸	無	いにしえの雄	貫通の一撃／マハザンダイン／八相発破	物理激化／勝利の美酒／獣の眼光
トロール	妖精	528	202	ー	弱	吸	弱	ー	ー	おまじない	貫通の一撃／マハブフダイン／デスバウンド	超反撃／エクストラワン
ファフニール	邪龍	552	162	耐	弱	無	弱	吸	ー	邪念の波動	ファフニール／マハザンダイン	衝撃吸収／衝撃激化
ブラックマリア	女神	415	294	ー	ー	吸	弱	耐	ー	女神の慈愛	ディアラハン／マハブフダイン／メギド	氷結吸収／氷結激化／エクストラゼロ
ホンダ	人間	1252	422	ー	耐	耐	耐	耐	耐	Sリカーム	マハジオダイン／メギド／会心の予言	電撃激化／勝利の美酒／全門耐性
ムールムール	堕天使	557	192	反	弱	反	弱	反	弱	いけにえの盟約	死神の点呼／メギド	物理反射／勝利の美酒

魔法攻撃に主軸を置きホンダ&スサノオを撃破！

渋谷の封鎖地点に続いて、ホンダとのリターンマッチとなるステージ。ホンダの脇には、このミッション最強の敵であるスサノオが控えている。そのため、スサノオ対策が攻略のポイントとなる。スサノオは「貫通」「八相発破」「物理激化」といった物理攻撃スキルをひと揃え持っており、こちらから物理攻撃を仕掛けるのは無謀だ。唯一、氷結魔法が弱点であるため、チーム編成においては、魔力が高く「マハブフダイン」が使える仲魔をメインにしよう。少なくとも「氷結激化」のスキルだけはセットしておきたい。

スサノオとの対戦まえには、回復系のスキルを持つ敵チーム❺と敵チーム❼のホンダは撃破しておこう。とくに、敵チーム❼のアマテラスは必ず倒しておきたい存在。基本的に物理攻撃を受け付けないため、このステージは魔法攻撃を中心に作戦を考えよう。



スサノオの物理攻撃力は非常に高く、キャラクターによっては一撃で倒されてしまう。弱点であるブフ系で攻めろ。

EVENT BATTLE

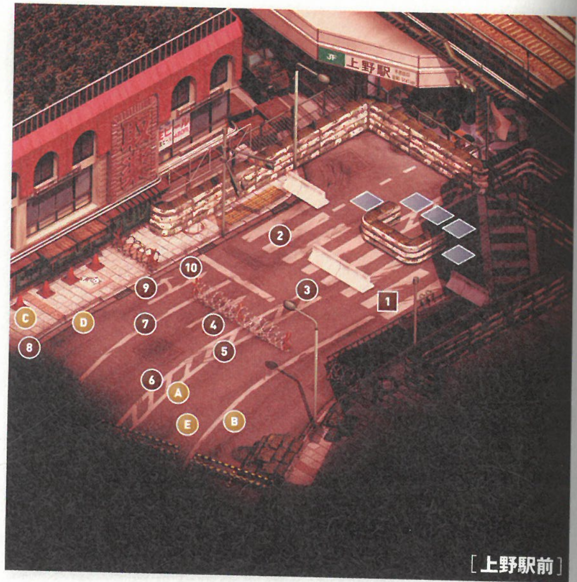
8TH DAY

[任戦8B−27]

上野
(上野駅前)

クリア報酬
◇EXP:2900 ◇マッカ:2100

発生時間
◇アマネルート
16:00 〜 18:00



[上野駅前]

勝利条件
・全ての悪魔使いの撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅
・悪魔使いに逃げられる
・カイドーの死亡

出撃条件

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	カイドー
	左	ガルーダ2
	右	トロール2
2	L	自衛隊員
	左	自衛隊員
	右	自衛隊員
3	L	自衛隊指揮官
	左	自衛隊員
	右	自衛隊員
4	L	悪魔使い1
	左	マカーブル
	右	マカーブル
5	L	外道悪魔使い1
	左	ガルーダ1
	右	マカーブル
6	L	悪魔使い2
	左	ベヒモス
	右	トロール1
7	L	悪魔使い3
	左	ジャヒー
	右	ジャヒー
8	L	外道悪魔使い2
	左	トロール1
	右	ベヒモス
9	L	外道悪魔使い3
	左	ファフニール
	右	ファフニール
10	L	悪魔使い4
	左	ファフニール
	右	ガネーシャ

あとから配置されるチーム

No	配置	名前
A	L	外道悪魔使い4
	左	ベヒモス
	右	トロール1
B	L	外道悪魔使い5
	左	ブラックマリア
	右	ガネーシャ
C	L	悪魔使い6
	左	マカーブル
	右	ガルーダ
D	L	外道悪魔使い6
	左	ブラックマリア
	右	ブラックマリア
E	L	外道悪魔使い7
	左	ガルーダ1
	右	ガルーダ1

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							スキル		コマンドスキル	自動効果
悪魔使い1	人間	576	174	ー	吸	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル	S魔道結界・陰	マハラギダイン/炎の乱舞/絶妙打	火炎吸収/火炎激化
悪魔使い2	人間	576	174	ー	ー	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル	S二身の残影	なぎ払い/貫通の一撃	物理強化/エクストラゼロ/火事場の馬鹿力

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							スキル		コマンドスキル	自動効果
悪魔使い3	人間	576	174	ー	ー	ー	吸	ー	ー	先制発動スキル	S技巧開眼	マハジオダイン/渾身の一撃	電撃吸収/猛反撃/貫通
悪魔使い4	人間	558	170	ー	ー	ー	ー	吸	ー	先制発動スキル	S鬼門防御	マハザンダイン/千烈突き	衝撃吸収/超反撃/エクストラゼロ
悪魔使い5	人間	576	174	ー	吸	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル	S鬼門防御	マハラギダイン/千烈突き	火炎吸収/猛反撃/エクストラゼロ
カイドー	人間	999	130	無	ー	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル	S絶一門・魔力	絶妙打/弱者必滅拳/メディア	三分の活泉/猛反撃/物理無効
ガルーダ1	霊鳥	534	178	無	耐	ー	耐	弱	無	種族特有スキル	飛翔	メギドラオン/常世の祈り/マカラカーン	石化追加/勇者の精神
ガルーダ2	霊鳥	534	178	無	耐	ー	耐	弱	無	種族特有スキル	飛翔	メギドラオン/リカームロス/マカラカーン	石化追加/勇者の精神/物理無効
外道悪魔使い1	人間	534	168	ー	吸	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル	S二身の残影	マハラギダイン/貫通の一撃	火炎吸収/超反撃
外道悪魔使い2	人間	546	174	ー	ー	吸	ー	ー	ー	先制発動スキル	S骨抜の秘法	マハブフダイン/裁きの雷火/ディアラハン	氷結吸収/氷結強化/エクストラゼロ
外道悪魔使い3	人間	637	87	ー	ー	ー	ー	吸	ー	先制発動スキル	S二身の残影	マハザンダイン/裁きの雷火	衝撃吸収/衝撃強化
外道悪魔使い4	人間	637	87	ー	ー	吸	ー	ー	ー	先制発動スキル	S骨抜の秘法	マハブフダイン/メギド/会心の予言	氷結吸収/氷結強化/戦神の加護
外道悪魔使い5	人間	546	174	ー	ー	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル	S技巧開眼	千烈突き/暴れまくり/マカジャマオン	物理激化/貫通
外道悪魔使い6	人間	546	174	ー	ー	反	ー	ー	ー	先制発動スキル	Sメディア	デスバウンド/渾身の一撃	氷結反射/物理強化/貫通
外道悪魔使い7	人間	546	174	ー	ー	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル	Sメディア	メギド/裁きの雷火/絶妙打	エクストラワン/超反撃
自衛隊員	人間	516	174	ー	ー	ー	ー	ー	ー	種族特有スキル	遠距離戦闘	銃撃	ー
自衛隊指揮官	人間	528	176	ー	ー	ー	ー	ー	ー	種族特有スキル	遠距離戦闘	銃撃	ー
ジャヒー	鬼女	428	288	ー	耐	弱	耐	耐	ー	種族特有スキル	献身	リカームロス/マハジオダイン/裁きの雷火	エクスチャージ/電撃激化/勝利の美酒
トロール1	妖精	528	202	ー	弱	吸	弱	ー	ー	種族特有スキル	おまじない	貫通の一撃/マハブフダイン	超反撃/エクストラワン
トロール2	妖精	528	202	ー	弱	吸	弱	ー	ー	種族特有スキル	おまじない	貫通の一撃/マハブフダイン/ディアラハン	超反撃/石化追加
ファフニール	邪龍	552	162	耐	弱	無	弱	吸	ー	種族特有スキル	邪念の波動	千烈突き/マハザンダイン	衝撃吸収/衝撃激化
ブラックマリア	女神	415	294	ー	ー	吸	弱	耐	ー	種族特有スキル	女神の慈愛	ディアラハン/マハブフダイン/メギド	氷結吸収/氷結激化/エクストラゼロ
ベヒモス	妖獣	808	64	ー	弱	耐	耐	ー	ー	種族特有スキル	妖気迅雷	夢食い/貫通の一撃/会心の予言	エクストラゼロ/攻撃全体化/二身の残影
マカーブル	邪鬼	510	200	ー	吸	ー	ー	弱	弱	種族特有スキル	呪縛	八相発破/マハラギダイン	火炎吸収/貫通/火事場の馬鹿力

カイドーと脱出口

増援に次ぐ増援で、悪魔使いが押し寄せるステージ。長期戦になることは必至のため、「天使の血杯」などのMP回復スキルを持つ悪魔を用意しておこう。3つある敗北条件のなかで、もっとも危険性の高いものが、カイドーの死亡だ。カイドーチーム(チーム❶)自体は強力な編成となっているが、敵の数が多く油断はできない。場合によっては、MPを節約せず「メギドラオン」などを使って危機を脱するのも大切だ。

EVENT BATTLE

8TH DAY

［必戦8B－29］

赤坂
（赤坂サカス）

クリア報酬
◇EXP:0　◇マッカ:0

発生時間
◇アマネルート
18:00



勝利条件	敗北条件	出撃条件
・オオクニヌシの撃破	・主人公たちの全滅	
	・ナオヤの死亡※ナオヤ参戦後に追加	

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	ガネーシャ
	左	ベヒモス
	右	ベヒモス
2	L	ガネーシャ
	左	トロール
	右	ベヒモス
3	L	ランダ
	左	ヤクシャ 1
	右	ヤクシャ 1
4	L	ヤクシャ
	左	ヤクシャ 2
	右	ヤクシャ 1
5	L	オオクニヌシ
	左	
	右	
6	L	ガネーシャ
	左	ランダ
	右	ランダ
7	L	ランダ
	左	ファフニール
	右	ファフニール
8	L	ヤクシャ 1
	左	カブラカン
	右	カブラカン

あとから配置されるチーム

No	配置	名前
A	L	ヤクシャ 1
	左	ガルーダ
	右	ガルーダ
B	L	ガネーシャ
	左	ガルーダ
	右	ガネーシャ
C	L	ガネーシャ
	左	カブラカン
	右	ガネーシャ
D	L	ヤクシャ
	左	カブラカン
	右	トロール
E	L	ランダ
	左	ガルーダ
	右	ガルーダ
F	L	ガネーシャ
	左	トロール
	右	ランダ
G	L	ガネーシャ
	左	ランダ
	右	トロール
H	L	ランダ
	左	ガルーダ
	右	ガルーダ
I	L	ガネーシャ
	左	ガネーシャ
	右	ガルーダ
J	L	ヤクシャ
	左	ベヒモス
	右	ベヒモス
K	L	ランダ
	左	ベヒモス
	右	ランダ
L	L	ランダ
	左	ランダ
	右	ベヒモス

◇チーム配置の補足

オオクニヌシ復活時に敵チームの撃破数に応じて、チームA～Lの中からいずれかが出現

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル / 自動効果
オオクニヌシ	鬼神	912	218	無	反	耐	耐	耐	無	国創りの主	万魔の一撃／デスバウンド／マハラギダイン / 真・全門耐性／貫通／獣の眼光
ガネーシャ	幻魔	582	188	ー	ー	吸	弱	吸	耐	夢幻の具足	メギド／マハザンダイン / 衝撃吸収／勝利の息吹
カブラカン	魔獣	686	156	ー	吸	ー	ー	弱	反	獣の跳躍	千烈突き／マハラギダイン／護りの盾 / 超反撃／火炎吸収／火炎激化
ガルーダ	霊鳥	534	178	無	耐	ー	耐	弱	無	飛翔	メギド／常世の祈り / 石化追加／勇者の精神
トロール	妖精	528	202	ー	弱	吸	弱	ー	ー	おまじない	貫通の一撃／マハブフダイン / 超反撃／エクストラワン
ナオヤ	人間	999	999	耐	耐	耐	耐	耐	耐	(先制発動スキル) S守りの盾	万魔の乱舞／夢食い／メディアラハン / 真・全門耐性／勝利の雄叫び／食いしばり
ファフニール	邪龍	552	162	耐	弱	無	弱	吸	ー	邪念の波動	千烈突き／マハザンダイン / 衝撃吸収／衝撃激化
ベヒモス	妖獣	808	64	ー	弱	耐	耐	ー	ー	妖気迅雷	夢食い／貫通の一撃／会心の予言 / エクストラゼロ／攻撃全体化／二身の残影
ヤクシャ 1	闘鬼	602	82	ー	無	ー	耐	弱	耐	凶化	渾身の一撃／ディアラハン / 火炎無効／勝利の息吹
ヤクシャ 2	闘鬼	588	80	ー	無	ー	耐	弱	耐	凶化	デスバウンド／ディアラハン / 火炎無効貫通／／勝利の息吹
ランダ	鬼女	445	246	反	ー	ー	軟	ー	ー	献身	ディアジャマ／マハラギダイン／八相発破 / 物理反射／超反撃／会心の祝福

持てる仲魔をすべて使ってオオクニヌシに挑め！

オオクニヌシとの国譲りを賭けた戦いの舞台は、新たに加わったステージ・赤坂サカスである。このミッションは本ゲーム中でも屈指の持久戦。クリアのためにはオオクニヌシを3回倒さなければならない。2回目の復活後、ナオヤが登場して参戦してくれるものの、悪魔もオオクニヌシ復活のたびに増援（残っている悪魔の数が少ないほど増援数アップ）されるので、やっかいだ。しかも、オオクニヌシ自身も復活のたびに強化されるため、ステージを始めるまえに準備を万全に整えておきたい。まずは長期戦に備えて、回復要員となる控えの仲魔を用意したい。候補としては、合体で量産可能な悪魔である、ブラックマリアやスラオシャなどがオススメ。攻撃面では、万能属性のスキルと「常世の祈り」が使えるガルーダが使い勝手がいい。オオクニヌシ対策としては、耐物理系と耐火炎系のスキルはぜひ装着。魔法への耐性が強いことから、攻撃は「デスバウンド」などの物理攻撃を中心に。また、オオクニヌシは“大木の鞭”という遠距離攻撃（復活1回目は“霊木の鞭”、復活2回目は“神木の鞭”となり威力もアップ）を行ってくる。これでHPを削られるので、左のマップで復活地点を確認して、一度倒したらつぎの出現地点まで急ごう。進路上には敵チームの増援も出現する。回復役の仲魔のMPがなくなったら、COMP内の控えの仲魔と入れ替えるなどの対策も大切。MPの消費量が大きいが、「サマリカーム」などもケチらずに使いたい。総力戦だ。



このステージでは途中から、ナオヤがバトルに参加する。その能力はものすごく高く、非常に頼りになる。



一度倒しても、オオクニヌシは出現場所を変えて復活する。計3回も倒さなければならない長期戦となる。



オオクニヌシの物理攻撃力はかなり脅威だ。「物理吸収」や「物理反射」などのスキルを必ず装着しておこう。

EVENT BATTLE

8TH DAY

［必戦8C−03］

初台
（初台オペラシティ）

クリア報酬
◇EXP:2500　◇マッカ:1800

発生時間
◇ユズルート
8:30～9:30



［初台オペラシティ］

勝利条件
・全ての敵を撃破
・主人公たちの脱出

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件
・ユズの出撃
・アツロウの出撃

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	カズフェル2
	左	カズフェル1
	右	カズフェル1
2	L	カズフェル3
	左	カズフェル1
	右	ロイチェクタ
3	L	アニエル2
	左	アニエル1
	右	スプリガン
4	L	アニエル1
	左	スプリガン
	右	アニエル1
5	L	自衛隊員
	左	自衛隊員
	右	自衛隊員
6	L	自衛隊員
	左	自衛隊員
	右	自衛隊員
7	L	自衛隊指揮官
	左	自衛隊員
	右	自衛隊員
8	L	アニエル1
	左	スプリガン
	右	スプリガン
9	L	アニエル1
	左	ヤマタノオロチ
	右	ヤマタノオロチ
10	L	カズフェル1
	左	ロイチェクタ
	右	ロイチェクタ

あとから配置されるチーム

No	配置	名前

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル / 自動効果
アニエル1	天使	532	134	耐	ー	無	耐	耐	ー	天使の血杯	コマンドスキル：万魔の乱舞／マハジオダイン 自動効果：勝利の息吹／会心の祝福
アニエル2	天使	532	134	耐	ー	無	耐	耐	ー	天使の血杯	コマンドスキル：マハジオダイン 自動効果：勝利の息吹／会心の祝福
カズフェル1	天使	483	152	耐	ー	反	ー	ー	ー	天使の血杯	コマンドスキル：裁きの雷火／ディアジャマ／マハブフダイン 自動効果：氷結反射／貫通／見覚えの急成長
カズフェル2	天使	483	152	耐	ー	反	ー	ー	ー	天使の血杯	コマンドスキル：裁きの雷火／ディアジャマ／サマリカーム 自動効果：氷結反射／貫通／見覚えの急成長
カズフェル3	天使	514	162	耐	ー	反	ー	ー	ー	天使の血杯	コマンドスキル：裁きの雷火／ディアジャマ／サマリカーム 自動効果：氷結反射／貫通／見覚えの急成長
自衛隊員	人間	474	158	ー	ー	ー	ー	ー	ー	遠距離戦闘	コマンドスキル：銃撃 自動効果：ー
自衛隊指揮官	人間	480	160	ー	ー	ー	ー	ー	ー	遠距離戦闘	コマンドスキル：銃撃 自動効果：ー
スプリガン	妖精	561	156	耐	ー	ー	無	無	弱	おまじない	コマンドスキル：マハブフダイン 自動効果：マヒ追加／三分の活泉
ヤマタノオロチ	龍王	560	73	ー	吸	弱	ー	ー	耐	龍胴絞め	コマンドスキル：デスバウンド／千烈突き 自動効果：火事場の馬鹿力／勝利の息吹
ロイチェクタ	幻魔	504	135	ー	ー	吸	弱	反	耐	夢幻の具足	コマンドスキル：裁きの雷火／マハラギダイン 自動効果：衝撃反射／食いしばり／火事場の馬鹿力

戦うか、逃げるか――まずは作戦を考える

ステージの特徴は、マップ右上の脱出ポイント。プレイヤー側のキャラクターがここまで移動すると、脱出に成功したとしてステージクリアの条件がみたされる。また、他の多くのステージと同様、敵チームをすべて撃破してもクリアとなる。そのため、まずは自らの作戦を“戦って”敵チームをすべて撃破するか、“逃げる”ことに専念するかを決めよう。敵チームと戦ってすべて倒す作戦をとる場合、まずは、配置地点後方からの遠距離戦闘でHPを削ってくる自衛隊員チームから撃破していこう。いちどスタートしたら全味方側チームを左下方向へ移動。チーム❺、❻、❼を排除して敵からの挟撃を回避したのち、順次敵チームを倒していく。自衛隊員を撃破したあとの、天使との戦闘においては、とくに「デスバウンド」のスキルを持つヤマタノオロチ（チーム）の高い物理攻撃力に注意。氷結属性のスキルや「氷結の乱舞」など、弱点を突いた攻撃方法で対抗しよう。

一方、脱出作戦を採用する場合は、仲魔に「飛翔」のスキルを持つ霊鳥をチームに加えておきたい。さらに「妖気迅雷」が使える妖獣も召喚しておくと、よりチームの移動力を高めることができる。後方の自衛隊員は無視して、「妖気迅雷」を使って一気にチーム❶を撃破に向かう。そのうしろの壁まで肉迫できたら、「飛翔」を使い可能な限り階段をショートカットして一直線に脱出口を目指す。スピード重視の作戦であり、階段あたりでもたついていると、チーム❽や❿にくわえて、後方の自衛隊員にも追い付かれ挟撃されてしまう。



後方から遠距離攻撃してくる自衛隊員は厄介な存在。戦闘によるクリアを選ぶならば、まず最初に撃破しよう。



左右に分かれた階段を進む際は、敵チームが少なく比較的脆弱な左側のコースを選ぶほうがベターだろう。

EVENT BATTLE

8TH DAY

［必戦8C−12］

新宿
（チネシティ広場）

クリア報酬
◇EXP:2700 ◇マッカ:1900

発生時間
◇ユズルート
11:00 ～ 12:00



［チネシティ広場］

勝利条件	敗北条件	出撃条件
・全ての敵の撃破	・主人公たちの全滅	
	・ミドリの死亡	

初期配置のチーム

No	配置	名前	No	配置	名前	No	配置	名前	No	配置	名前
1	L	アリオク	2	L	ヤクシャ	3	L	アリオク	4	L	ミドリ
	左	ミスラ		左	バロン		左	バロン		左	ファフニール
	右	ミスラ		右	バロン		右	ミスラ		右	ノルン
5	L	自衛隊員	6	L	自衛隊指揮官	7	L	自衛隊員	8	L	ロイチェクタ1
	左	自衛隊員		左	自衛隊員		左	自衛隊員		左	ヤマタノオロチ
	右	自衛隊員		右	自衛隊員		右	自衛隊員		右	ロイチェクタ2
9	L	ロイチェクタ1	10	L	ロイチェクタ1	11	L	自衛隊員	12	L	自衛隊員
	左	アガレス		左	ロイチェクタ2		左	自衛隊員		左	自衛隊員
	右	アガレス		右	ロイチェクタ2		右	自衛隊員		右	自衛隊員

あとから配置されるチーム

No	配置	名前	No	配置	名前	No	配置	名前	No	配置	名前

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
アガレス	堕天使	458	177	吸	耐	ー	ー	耐	弱	いけにえの盟約	ギガジャマ／護りの盾	物理吸収／衝撃激化／勇者の精神
アリオク	邪神	555	70	無	弱	耐	ー	耐	弱	混沌の波動	デスバウンド／テトラカーン／千烈突き	戦神の加護
自衛隊員	人間	486	164	ー	ー	ー	ー	ー	ー	遠距離戦闘	銃撃	ー
自衛隊指揮官	人間	498	166	ー	ー	ー	ー	ー	ー	遠距離戦闘	銃撃	ー
ノルン	女神	380	331	ー	耐	ー	無	反	耐	女神の慈愛	常世の祈り／マハザンダイン／メディア	勝利のチャクラ／三分の魔脈／電撃無効
バロン	神獣	486	170	ー	耐	ー	吸	弱	ー	瞬転の舞	マハジオダイン／マカラカーン	勝利のチャクラ／電撃激化
ファフニール	邪龍	552	162	耐	弱	無	弱	吸	ー	邪念の波動	デスバウンド／マハザンダイン	衝撃吸収／衝撃激化
ミスラ	堕天使	489	166	反	弱	弱	反	反	弱	いけにえの盟約	死神の点呼／パララレイ	物理反射／封魔追加／貫通
ミドリ	人間	701	317		耐	耐	耐	耐	耐	（先制発動スキル）S常世の祈り	護りの盾／マハラギダイン／サマリカーム	全門耐性／エクストラワン／攻撃全体化
ヤクシャ	闘鬼	462	63	ー	無	ー	耐	弱	耐	凶化	ディアラハン／デスバウンド	火炎無効／貫通／見覚えの急成長
ロイチェクタ1	幻魔	504	135	ー	ー	吸	弱	反	耐	夢幻の具足	裁きの雷火／マハラギダイン	衝撃反射／食いしばり／火事場の馬鹿力
ロイチェクタ2	幻魔	504	135	ー	ー	吸	弱	反	耐	夢幻の具足	裁きの雷火／マハラギダイン	衝撃反射／火事場の馬鹿力／毒追加

迫りくる自衛隊の大群からミドリを護れ！

7日目終了時に別れた、ミドリと再開するバトルである。悪魔使いである彼女もやはり、主人公たちと同様に、天使と自衛隊から追われていたのだった。

このバトルでの優先事項は、なによりも大急ぎで、ミドリへと迫りゆく自衛隊員を排除すること。プレイヤー側は、チーム編成の段階で、移動力を高める「妖気迅雷」が使える妖獣を仲魔のチームに加えておきたいところだ。敵のチームは基本的にミドリへ向かっていくため、攻撃もミドリへ集中しがちとなる。そのため、体力回復スキルが得意なユズに、「おまじない」「常世の祈り」といったスキルを持つ仲魔を加えたチームを編成させて、ミドリのカバーへと向かわせよう。とくに「おまじない」や「常世の祈り」といったスキルは、射程が長いため、こうした救出作戦では重宝するスキルだ。先のステージも視野に入れて、早めにこれらのスキルが使える悪魔を作っておこう。

一方、主人公とアツロウもミドリ救出に向かいつつ自衛隊員を撃破していこう。ミドリ自体もノルンが仲魔にいるため体力回復力を持ってはいるが、接近戦にもちこまれると弱いチーム編成となっている。そのため敵チーム❶、❷、❸も厄介な存在となる。これらの敵チームから守るため、いかに早くミドリのもとに辿りつけるかが決め手になるぞ。このバトルをクリアすると、ミドリを仲間にすることができる。



自衛隊員は単体ではそれほどの脅威とならないが、多数による遠距離攻撃を受けると、HPを削られることに。

EVENT BATTLE

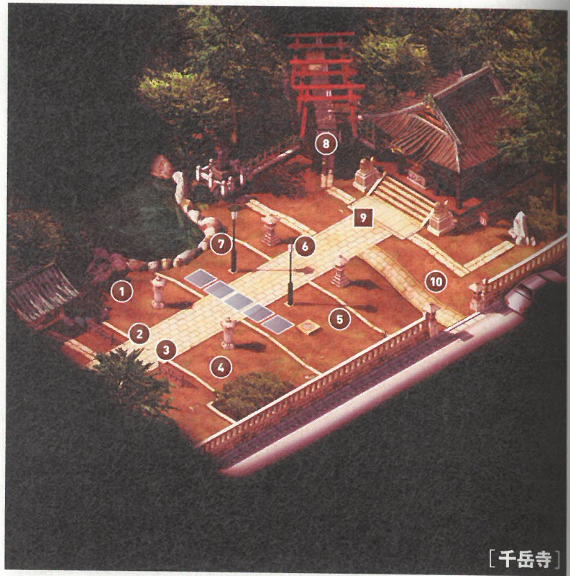
8TH DAY

［任戦8C−18］

品川
（千岳寺）

クリア報酬
◇EXP:2900　◇マッカ:2100

発生時間
◇ユズルート
12:00～16:00



［千岳寺］

勝利条件	敗北条件	出撃条件
・全ての敵の撃破	・主人公たちの全滅	
	・カイドーの死亡	

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	ロイチェクタ
	左	ファフニール1
	右	ミスラ
2	L	マカーブル1
	左	マカーブル2
	右	マカーブル2
3	L	マカーブル1
	左	バロン
	右	バロン
4	L	ロイチェクタ
	左	ファフニール1
	右	ファフニール2
5	L	自衛隊員
	左	自衛隊員
	右	自衛隊員
6	L	自衛隊指揮官
	左	自衛隊員
	右	自衛隊員
7	L	自衛隊員
	左	自衛隊員
	右	自衛隊員
8	L	自衛隊員
	左	自衛隊員
	右	自衛隊員
9	L	カイドー
	左	
	右	
10	L	自衛隊員
	左	自衛隊員
	右	自衛隊員

あとから配置されるチーム

No	配置	名前

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
カイドー	人間	644	114	−	−	−	−	−	−	−	−	−
自衛隊員	人間	504	168	−	−	−	−	−	−	遠距離戦闘	銃撃	−
自衛隊指揮官	人間	510	170	−	−	−	−	−	−	遠距離戦闘	銃撃	−
バロン	神獣	486	170	−	耐	−	吸	弱	−	瞬転の舞	マハジオダイン／マカラカーン	勝利のチャクラ／電撃激化
ファフニール1	邪龍	552	162	耐	弱	無	弱	吸	−	邪念の波動	千烈突き／マハザンダイン	衝撃吸収／衝撃激化
ファフニール2	邪龍	552	162	耐	弱	無	弱	吸	−	邪念の波動	千烈突き／マハザンダイン／最後の一撃	衝撃吸収／衝撃激化
マカーブル1	邪鬼	510	200	−	弱	−	−	弱	弱	呪縛	デスバウンド／マハラギダイン	火炎吸収／貫通／火事場の馬鹿力
マカーブル2	邪鬼	510	200	−	弱	−	−	弱	弱	呪縛	八相発破／マハラギダイン	火炎吸収／貫通／火事場の馬鹿力
ミスラ	堕天使	489	166	反	弱	弱	反	反	弱	いけにえの盟約	死神の点呼／テトラカーン／パララレイ	物理反射／封魔追加／貫通
ロイチェクタ	幻魔	504	135	−	−	吸	弱	反	耐	夢幻の具足	裁きの雷火／マハラギダイン	衝撃反射／食いしばり／火事場の馬鹿力

包囲網内のカイドーを死守せよ！

新宿でのミドリに続いて、ここでは自衛隊に包囲されたカイドーを救出する。しかし、ミドリ救出時よりも、さらにシビアな戦いとなるのは必至である。なぜならば、カイドーは仲魔を召喚しておらず、カイドー自身はHP回復の術をもたない。そのため、カイドーが倒れるまえに、なにがなんでもプレイヤー側のキャラクターが、ディア系の体力回復スキルか「女神の慈愛」「おまじない」「献身」「常世の祈り」などのHP回復スキルを使う必要がある。チーム編成においては、これらのスキルを使える仲魔をくわえた体力回復チームを用意。移動力を高める「妖気迅雷」スキルを持つ妖獣を仲魔にくわえたチームがあると、より早いカイドーへのカバーが可能となり、戦いやすくなるだろう。

スタート時点において、カイドーへの攻撃を行える位置にいるのは、敵チーム❻。ついで敵チーム❽、❿である。❻はポジションだけでなく、自衛隊指揮官がリーダーの強力なチームとなっている。プレイヤー側としてはまず、全味方チームを左上方向に進めて、総がかりでこのチーム❻を撃破したい。スタートの配置地点からは、遠距離攻撃をしてくるファフニールを擁する敵チーム❶、❹がすぐ撃破できる位置にいるが、これを倒すために戦力を二分させないほうがベターだ。味方を分散させずにカイドー救出へ向かわせて、敵チーム❻→❽、そして敵チーム❿を撃破しカイドーの安全を確保。続けて敵チーム❼と❺を排除する。まずはカイドーを包囲する自衛隊員をすべて倒しておこう。南側の敵4チームはそれからでも遅くない。



仲魔がいないカイドー。一切のスキルを持たないため、敵からの攻撃に対して非常に脆弱な状態にある。



とくに弱点のない自衛隊隊員チームだが、リーダーをかばう特性はない。リーダーを狙って早く片づける手もアリ。

EVENT BATTLE

8TH DAY

［必戦8C－19］

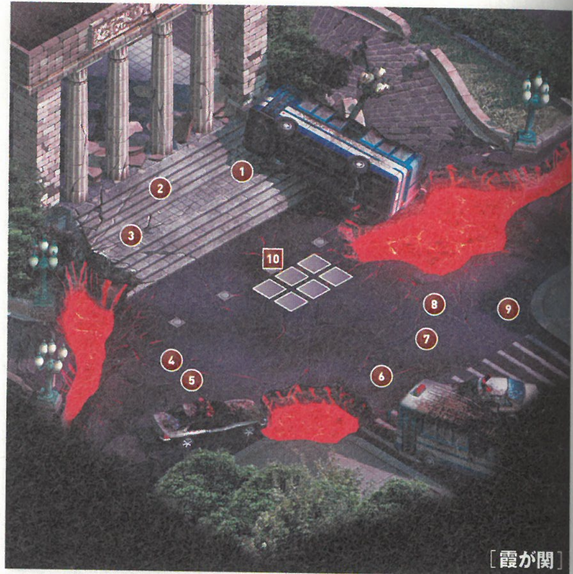
永田町
（霞が関）

クリア報酬

◇EXP:0　◇マッカ:0

発生時間

◇ユズルート
13:00 ～ 14:00



［霞が関］

勝利条件

・全ての天使の撃破

敗北条件

・主人公たちの全滅
・ナオヤの死亡

出撃条件

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	アニエル
	左	ブラックマリア
	右	ブラックマリア
2	L	スラオシャ
	左	バロン
	右	バロン
3	L	アニエル
	左	ブラックマリア
	右	ブラックマリア
4	L	カズフェル1
	左	ファフニール2
	右	ファフニール1
5	L	カズフェル1
	左	ファフニール1
	右	ミスラ
6	L	スラオシャ
	左	スラオシャ
	右	スラオシャ
7	L	カズフェル1
	左	カズフェル2
	右	カズフェル2
8	L	スラオシャ
	左	ジャヒー
	右	ジャヒー
9	L	スラオシャ
	左	スラオシャ
	右	ジャヒー
10	L	ナオヤ
	左	トロール
	右	カブラカン

あとから配置されるチーム

No	配置	名前

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
アニエル	天使	567	144	耐	―	無	耐	耐	―	天使の血杯	万魔の乱舞／マハジオダイン／メディアラハン	勝利の息吹／会心の祝福
カズフェル1	天使	514	162	耐	―	反	―	―	―	天使の血杯	裁きの雷火／ディアジャマ／サマリカーム	氷結反射／貫通／見覚えの急成長
カズフェル2	天使	514	162	耐	―	反	―	―	―	天使の血杯	裁きの雷火／ディアジャマ／マハブフダイン	氷結反射／貫通／見覚えの急成長
カブラカン	魔獣	686	156	―	耐	―	―	弱	反	獣の跳躍	千烈突き／マハラギダイン／会心の予言	超反撃／火炎激化／食いしばり
ジャヒー	鬼女	428	288	―	耐	弱	耐	耐	―	献身	リカームロス／マハジオダイン／裁きの雷火	電撃激化／勝利の美酒
スラオシャ	天使	520	204	―	―	弱	吸	―	―	天使の血杯	マハジオダイン／常世の祈り	電撃吸収／勝利の息吹／エクスチャージ
トロール	妖精	504	193	―	弱	吸	弱	―	―	おまじない	貫通の一撃／マハブフダイン／デスバウンド	超反撃／エクストラワン
ナオヤ	人間	510	282	耐	耐	耐	耐	耐	耐	先制発動スキル：S会心の予言	マハザンダイン／万魔の乱舞／ディアラハン	真・全門耐性／エクストラワン／食いしばり
バロン	神獣	486	170	―	耐	―	吸	弱	―	瞬転の舞	マハジオダイン／メギド	勝利のチャクラ／電撃激化／勇者の精神
ファフニール1	邪龍	552	162	耐	弱	無	弱	吸	―	邪念の波動	千烈突き／マハザンダイン	衝撃吸収／衝撃激化
ファフニール2	邪龍	552	162	耐	弱	無	弱	吸	―	邪念の波動	千烈突き／マハザンダイン／最後の一撃	衝撃吸収／衝撃激化
ブラックマリア	女神	415	294	―	―	吸	弱	耐	―	女神の慈愛	ディアラハン／マハブフダイン／メギド	氷結吸収／氷結激化／エクストラゼロ
ミスラ	堕天使	489	166	反	弱	弱	反	反	弱	いけにえの盟約	死神の点呼／パララレイ	物理反射／封魔追加／貫通

強力な天使への対策を万全に備える

ナオヤは任戦8B-18のカイドーとは異なりチームを編成しており、戦闘が始まると敵チーム❶の方向へと移動・攻撃をする。また、プレイヤーの配置地点もナオヤの近くであり、これまでの救出戦のような「妖気迅雷」を用いた機動力はあまり必要とされない。しかし、登場する敵は自衛隊員から変わって天使が中心となり、レベルは高くなっている。

ナオヤを護衛する形で最初に戦うことになる敵チーム❶、❷、❸は、ブラックマリアを中心としたチーム編成。これには耐氷結スキルを装着したチームを向かわせよう。ステージ全体を通して、数も多く強敵となるのは天使スラオシャだろう。スラオシャ対策として、ブフ系の氷結攻撃と耐電撃（「電撃無効」のスキルを持っていればなお有利）を装着して挑みたい。敵チーム❶、❷、❸を撃破したあとは、ファフニールを擁する敵チーム❹、❺を倒し、遠距離攻撃の脅威を排除しておく。そのあとに残りのチーム❻、❼、❽、❾を撃破しよう。



これまで登場してきた天使に比べ、一段階レベルの高い天使スラオシャ。マハジオダインなどの攻撃には注意。

EVENT BATTLE

8TH DAY

［必戦8C−29］

六本木（ヒルズ前）

クリア報酬

◇EXP:3400　◇マッカ:2850

発生時間

◇ユズルート
15:00 ～ 16:30



勝利条件

・アズマとベル・ゼブブの撃破

敗北条件

・主人公たちの全滅

出撃条件

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	信者1
	左	カブラカン
	右	カブラカン
2	L	信者2
	左	ジャヒー
	右	ジャヒー
3	L	ガネーシャ
	左	トロール1
	右	トロール1
4	L	ガネーシャ
	左	ガネーシャ
	右	ガネーシャ
5	L	ベル・ゼブブ
	左	
	右	
6	L	マカーブル
	左	カブラカン
	右	カブラカン
7	L	アズマ
	左	トロール2
	右	ガルーダ

あとから配置されるチーム

No	配置	名前

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
アズマ	人間	1264	488	―	―	―	―	―	―	S二身の残影	メギド／マハラギダイン／サマリカーム	火炎激化／勝利の美酒／エクスチャージ
ガネーシャ	幻魔	564	182	―	―	吸	弱	吸	耐	夢幻の具足	メギド／マハザンダイン	衝撃吸収／勝利の息吹
カブラカン	魔獣	686	156	―	吸	―	―	弱	反	獣の跳躍	千烈突き／マハラギダイン	超反撃／火炎激化／火炎吸収
ガルーダ	霊鳥	584	178	―	耐	―	耐	弱	無	飛翔	メギドラオン／常世の祈り／マカラカーン	石化追加／勇者の精神
ジャヒー	鬼女	428	288	―	耐	弱	耐	耐	―	献身	リカームロス／マハジオダイン／裁きの雷火	エクスチャージ／電撃激化／勝利の美酒
信者1	人間	702	180	―	吸	―	―	―	―	先制発動スキル：S狂戦士の魂	千烈突き／渾身の一撃／メディア	貫通／火炎吸収／三分の活泉
信者2	人間	540	180	―	―	―	吸	―	―	先制発動スキル：S骨抜の秘法	裁きの雷火／マハジオダイン／ギガジャマ	電撃吸収／電撃激化
トロール1	妖精	528	202	―	弱	吸	弱	―	―	おまじない	貫通の一撃／マハブフダイン	超反撃／エクストラワン
トロール2	妖精	578	202	―	弱	吸	弱	―	―	おまじない	貫通の一撃／マハブフダイン／デスバウンド	超反撃／エクストラワン／攻撃全体化
ベル・ゼブブ※1	ベル神	2280	1738	吸	耐	耐	耐	耐	無	闇の右腕	マハザンダイン／裁きの雷火／産卵	物理吸収／勝利の息吹／獣の眼光
マカーブル	邪鬼	510	200	―	吸	―	―	弱	弱	呪縛	デスバウンド／マハラギダイン	火炎吸収／貫通／火事場の馬鹿力

※1 子ゼブブ発生と同時にコマンドスキルに「産卵」が追加される

ベル・ゼブブ戦のまえにアズマを倒しておく

このステージでは、ボス敵であるベル・ゼブブとの戦闘までの消耗を、どれだけ少なくできるかが勝敗を分ける大きな要素となってくる。とくに注意すべきは、敵チーム❼のアズマチームである。敵チーム❼と戦うにあたって、まずは、霊鳥ガルーダを集中攻撃で倒そう。こちらに壊滅的なダメージを与える恐れもある攻撃魔法「メギドラオン」に加えて、HPを全回復させる「常世の祈り」のスキルも使ってくる。一度の戦闘で確実に仕留めないと、大ダメージを受けてしまうだろう。

攻略の手順としては、はじめに、味方を生き返らせる魔法「リカームロス」を使うジャヒーを擁する敵チーム❷を撃破し、そのまま敵チーム❻を駆逐。アズマが率いる敵チーム❼へは、複数のキャラクターで集中攻撃をかけたい。アズマは仲魔を完全な状態で復活させる魔法「サマリカーム」が使えるため、急がないとせっかく倒したガルーダを復活させられてしまう。「サマリカーム」をはじめ、アズマは回復の余地を与えずー気に撃破しよう。その後、敵チーム❸と❹を倒して、ついにボスのベル・ゼブブとの戦闘となるが、基本的には別ルートにおける7日目の攻略と同様となる。「産卵」攻撃による追加ダメージが大きいため、この攻撃への対応はしっかり整えていこう。最低でも、状態異常を治す魔法「アムリタ」は用意しておきたい。オススメは、射程も長く体力が全回復できる「常世の祈り」。このスキルを持つ仲魔を味方チームに随伴させておこう。



アズマチームに召喚されている霊鳥ガルーダは、このステージでの要注意キャラクター。ザン系の魔法で攻めろ。



合体でしか仲魔にできないが、「サマリカーム」と「常世の祈り」を持つアマテラスがいると心強い。

EVENT BATTLE

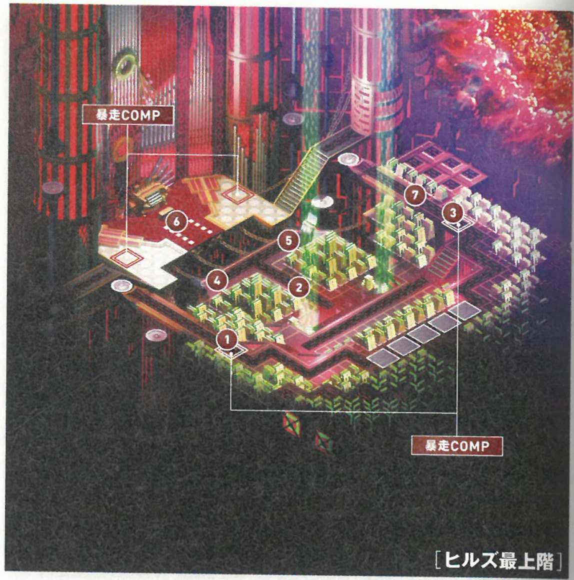
8TH DAY

［必戦8C−31］

六本木（ヒルズ最上階）

クリア報酬
◇EXP:0　◇マッカ:0

発生時間
◇ユズルート
16:00～18:30



勝利条件
・ベル・ベリトの撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	ムールムール1
	左	ベヒモス
	右	ベヒモス
2	L	ホンダ
	左	ムールムール2
	右	ガルーダ1
3	L	ムールムール1
	左	ムールムール3
	右	ムールムール3
4	L	ガネーシャ
	左	トロール
	右	トロール
5	L	マカーブル
	左	ガルーダ2
	右	ガルーダ2
6	L	ベル・ベリト
	左	
	右	
7	L	バフォメット
	左	
	右	

あとから配置されるチーム

No	配置	名前
A	L	ムールムール3
	左	トロール
	右	トロール
B	L	ムールムール3
	左	ベヒモス
	右	ベヒモス
C	L	ムールムール3
	左	ムールムール3
	右	ムールムール3
D	L	ムールムール3
	左	ブラックマリア
	右	ムールムール3
E	L	ガネーシャ
	左	ガネーシャ
	右	ガネーシャ
F	L	ガネーシャ
	左	カブラカン
	右	ガネーシャ
G	L	マカーブル
	左	ジャヒー
	右	ジャヒー
H	L	マカーブル
	左	ガネーシャ
	右	ガネーシャ

◇チーム配置の補足

一定間隔ごとに暴走COMPからチームA～Hのいずれかが出現

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル / 自動効果
ガネーシャ	幻魔	564	182	ー	ー	吸	弱	吸	耐	夢幻の具足	メギド／マハザンダイン 衝撃吸収／勝利の息吹
ガルーダ1	霊鳥	620	210	無	耐	ー	耐	弱	無	飛翔	メギドラオン／リカームロス／マカラカーン 石化追加／勇者の精神／物理無効
ガルーダ2	霊鳥	534	178	ー	耐	ー	耐	弱	無	飛翔	メギドラオン／常世の祈り／マカラカーン 石化追加／勇者の精神
ジャヒー	鬼女	428	288	ー	耐	弱	耐	耐	ー	献身	リカームロス／マハジオダイン／裁きの雷火 エクスチャージ／電撃激化／勝利の美酒
トロール	妖精	528	202	ー	弱	吸	弱	ー	ー	おまじない	貫通の一撃／マハブフダイン 超反撃／エクストラワン
バフォメット	邪神	522	176	ー	吸	吸	耐	耐	無	混沌の波動	万魔の一撃／メギドラオン／八相発破 全門耐性／勝利の雄叫び
ブラックマリア	女神	415	294	ー	ー	吸	弱	耐	ー	女神の慈愛	ディアラハン／マハブフダイン／メギド 氷結吸収／氷結激化／エクストラゼロ
ベヒモス	妖獣	808	64	ー	弱	耐	耐	ー	ー	妖気迅雷	夢食い／貫通の一撃／会心の予言 エクストラゼロ／攻撃全体化／二身の残影
ベル・ベリト	ベル神	1892	1870	耐	耐	耐	吸	弱	無	荒ぶる神	マハブフダイン／マハジオダイン／貫通の一撃 勝利の雄叫び／獣の眼光／攻撃全体化
ホンダ	人間	982	230	ー	耐	耐	耐	耐	無	先制発動スキル：S貫通	マハラギダイン／デスバウンド／メディアラハン 火炎激化／勝利の美酒／全門耐性
マカーブル	邪鬼	510	200	ー	吸	ー	ー	弱	弱	呪縛	八相発破　／マハラギダイン 火炎吸収／貫通／火事場の馬鹿力
ムールムール1	堕天使	570	196	反	弱	反	弱	反	弱	いけにえの盟約	死神の点呼／万魔の一撃 物理反射／勝利の美酒
ムールムール2	堕天使	630	226	反	弱	反	弱	反	弱	いけにえの盟約	死神の点呼／万魔の一撃／パラライレイ 物理反射／勝利の美酒
ムールムール3	堕天使	630	226	反	弱	反	弱	反	弱	いけにえの盟約	死神の点呼／パラライレイ 物理反射／勝利の美酒

攻撃と回復チームに分け右ルートへ

まずは、アツロウなど物理攻撃力の高いキャラクターに「デスバウンド」や「物理激化」といった物理系のスキルをセットし、攻撃チームと回復チームに分ける。スタート後、最初の配置地点から左右に分かれたマップを、バフォメット戦を見越し右側を進む。そのほうが戦力の消耗も少なく効率的だ。作戦としては、右のルートを進みながら、後方に控える回復チームで、敵チーム2のホンダのチームを撃破。すると、敵チーム7のバフォメットが登場してくる。

バフォメットを撃破しない限り、ホンダは何度倒しても体力全回復で復活してくる。このときホンダを残してベリトを倒すと、ホンダがベリトに吸収されてしまい、ベリトに体力を半分も回復されてしまう。そのため、まずは先行するアタックチームで早急にバフォメットを撃破。ついで後方の回復チームでホンダにとどめを刺すという順序で攻撃しよう。これで、ベリトとの戦いの準備が整う。ベリトは「デスバウンド」や「八相発破」などの連続攻撃スキルを駆使して攻撃するとよい。



強力な攻撃スキルを持つバフォメット。単体の弱点を突いて「デスバウンド」などの連続攻撃で狙っていこう。



ベル・ベリトは一回の戦闘で800以上の体力を回復させる。へタに攻撃すると体力を回復されてしまう。

EVENT BATTLE

8TH DAY

［任戦8C−32］

池袋（衛国寺）

クリア報酬
◇EXP:3300 ◇マッカ:2200

発生時間
◇ユズルート
16:00～18:30



［衛国寺］

勝利条件	敗北条件	出撃条件
・結界の完成かつ全ての悪魔の撃破	・主人公たちの全滅	
	・ジンの死亡	
	・宝剣を持ち去られる ※悪魔に宝剣を奪われたときに追加	

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	ガネーシャ
	左	ファフニール
	右	ファフニール
2	L	ガネーシャ
	左	ガネーシャ
	右	ガネーシャ
3	L	マカーブル1
	左	マカーブル2
	右	ガルーダ1
4	L	マカーブル2
	左	カブラカン
	右	カブラカン
5	L	ガネーシャ
	左	ベヒモス
	右	ガネーシャ
6	L	ガネーシャ
	左	ファフニール
	右	ガネーシャ
7	L	ジン
	左	タケミカヅチ
	右	ガルーダ2

あとから配置されるチーム

No	配置	名前
A	L	マカーブル2
	左	ガルーダ1
	右	マカーブル2
B	L	マカーブル2
	左	ガルーダ1
	右	マカーブル2
C	L	マカーブル1
	左	ガルーダ1
	右	マカーブル2
D	L	ガネーシャ
	左	ガネーシャ
	右	ベヒモス
E	L	ムールムール
	左	ムールムール
	右	ベヒモス
F	L	ムールムール
	左	トロール
	右	トロール
G	L	ムールムール
	左	ムールムール
	右	ムールムール
H	L	ガネーシャ
	左	ファフニール
	右	ファフニール
I	L	ガネーシャ
	左	ファフニール
	右	ガネーシャ

◇チーム配置の補足

一定間隔の経過および敵チームの撃破数に応じて、増援ポイントからチームA～Iのいずれかが出現

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル / 自動効果
ガネーシャ	幻魔	564	182	ー	ー	吸	弱	吸	耐	夢幻の具足	コマンドスキル：メギド／マハザンダイン 自動効果：衝撃吸収／勝利の息吹
カブラカン	魔獣	686	156	ー	吸	ー	ー	弱	反	獣の跳躍	コマンドスキル：千烈突き／マハラギダイン／護りの盾 自動効果：超反撃／火炎吸収／火炎激化
ガルーダ1	霊鳥	534	178	ー	耐	ー	耐	弱	無	飛翔	コマンドスキル：メギド／常世の祈り 自動効果：石化追加／勇者の精神
ガルーダ2	霊鳥	534	178	耐	耐	ー	耐	弱	無	飛翔	コマンドスキル：メギドラオン／リカームロス／マカラカーン 自動効果：石化追加／勇者の精神／耐物理
ジン	人間	982	372	ー	ー	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル：S護りの盾	コマンドスキル：護りの盾／万魔の一撃／暴れまくり 自動効果：貫通／エクストラワン／同族の心得・防
タケミカヅチ	鬼神	691	87	ー	ー	ー	反	弱	無	鬼神双手	コマンドスキル：マハジオ／渾身の一撃／マハジオダイン 自動効果：物理激化／食いしばり／会心の祝福
トロール	妖精	528	202	ー	弱	吸	弱	ー	ー	おまじない	コマンドスキル：貫通の一撃／マハブフダイン 自動効果：超反撃／エクストラワン
ファフニール	邪龍	552	162	耐	弱	無	弱	吸	ー	邪念の波動	コマンドスキル：千烈突き／マハザンダイン 自動効果：衝撃吸収／衝撃激化
ベヒモス	妖獣	808	64	ー	弱	耐	耐	ー	ー	妖気迅雷	コマンドスキル：夢食い／貫通の一撃／会心の予言 自動効果：エクストラゼロ／攻撃全体化／二身の残影
マカーブル1	邪鬼	510	200	ー	吸	ー	ー	弱	弱	呪縛	コマンドスキル：デスバウンド／マハラギダイン 自動効果：火炎吸収／貫通／火事場の馬鹿力
マカーブル2	邪鬼	510	200	ー	吸	ー	ー	弱	弱	呪縛	コマンドスキル：八相発破／マハラギダイン 自動効果：火炎吸収／貫通／火事場の馬鹿力
ムールムール	堕天使	557	196	反	弱	反	弱	反	弱	いけにえの盟約	コマンドスキル：死神の点呼／パララレイ 自動効果：物理反射／勝利の美酒

怒濤の大軍勢から宝剣とジンを守りぬけるか??

東京への結界を再度貼り直すまで、ジンと宝剣を守りきらなければならないバトル。なんといってもこのステージの特徴は、総数12もの敵チームが襲撃してくることにある。しかも、増援チームの出現パターンによっては、どんどんレベルが高くなっていく可能性もあるのだ。敵チームの攻撃によってジンが倒されるのはもちろんのこと、攻撃を受けると宝剣を敵に奪われてしまう。これを持った敵チームに、マップ左下の脱出地点まで到達されてもミッションは失敗となってしまうので、要注意。

攻略にあたっては、持久戦に備えてHP&MPを回復できるチーム編成を第一に考えよう。編成が終わってミッションがスタートしたら、味方チームをすべて北上させて敵ユニット4を撃破。撃破後もそのまま進行させて、結界を張るジンの正面あたりに集まって防衛線を構築させる。ここで敵チームへの迎撃戦の体制をとり、向かってくる敵チームに集中攻撃をかけて迎え撃つ。各個撃破で確実に潰し、ジンに近づかせないようにしよう。



このステージをクリアしないとバッドエンドになってしまう。12チームの大軍をしのげるかどうかがカギだ。

8TH DAY

フリーバトル解説

激戦8日目で効率的にレベルアップ

8TH DAYで戦わなければならない悪魔の強さは、最終的にはLv70台に達する。より強い仲魔を得るためにも、フリーバトルでしっかりレベルを上げて挑むようにしたい。

またユズルートのみ、封鎖外の「中野駅前」でのイベントバトルをクリアできれば、同じステージをフリーバトルでプレイすることが可能だ。ちなみに、フリーバトルではルートによって出現敵パターンが変化するので、同じエリアでも異なる戦術を求められることもある。キャラクターデータは、おもな出現悪魔を記載している。



中野駅前でのフリーバトル。ここで登場する敵は、イベントバトル時と同様に天使が中心となっている。

追加された新スキルをクラックしよう

本作ではDS版にはなかったスキルが追加されている。[自戦8-B]に出現するアニエルからは「会心の祝福」、カズフェルからは「見覚えの急成長」、カトブレパスからは「グリモア」が。また[自戦8-D]に出現するマカーブルからは「火事場の馬鹿力」、[自戦8-F]に出現するベヒモスからは「エクストラゼロ」、ジャヒーからは「エクスチャージ」をそれぞれクラックすることができる。ぜひチャレンジしてほしい。



永田町では、レベルが73のムールムールなど高いレベルの敵が登場。獲得できる経験値も大きいぞ。

8TH DAY　フリーバトルタイムチャート

ルート	エリア	フリーバトル
ユズルート	中野	[自戦8-A] 中野駅前のフリーバトル※1
	渋谷	[自戦8-C] 宮下公園のフリーバトル※2
	芝公園	[自戦8-B] 東京タワー下のフリーバトル(強敵)※2
	東京	[自戦8-E] 野外音楽堂でのフリーバトル
	水道橋	[自戦8-D] ドーム球場前でのフリーバトル(強敵)
	永田町	[自戦8-F] 霞ヶ関でのフリーバトル(強敵)
アマネ カイドー・ナオヤ ルート	渋谷	[自戦8-C] 宮下公園のフリーバトル
	芝公園	[自戦8-B] 東京タワー下のフリーバトル(強敵)
	東京	[自戦8-E] 野外音楽堂でのフリーバトル
	水道橋	[自戦8-D] ドーム球場前でのフリーバトル(強敵)
	永田町	[自戦8-F] 霞ヶ関でのフリーバトル(強敵)

(時刻目盛: 9:00 9:30 10:00 10:30 11:00 11:30 12:00 12:30 13:00 13:30 14:00 14:30 15:00 15:30 16:00 16:30 17:00)

※1 自戦8-Aは封鎖内に戻るまで可能　※2 自戦8-B、自戦8-Cは封鎖内に戻ったあとに可能

FREE BATTLE

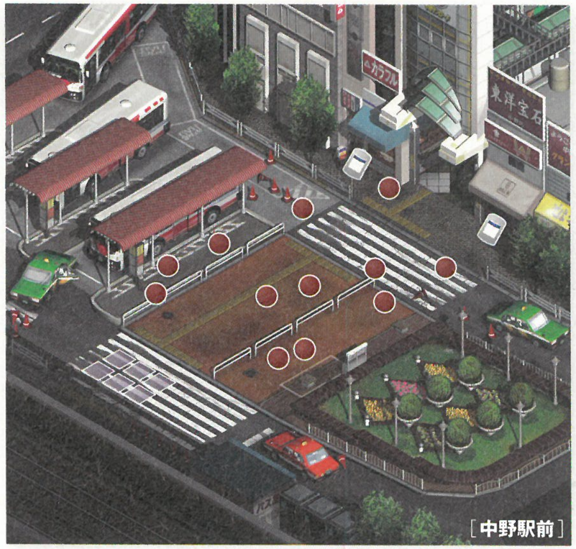
8TH DAY

[自戦8-A]

中野
(中野駅前)

クリア報酬
◇マッカ: 950

発生時間
◇ユズルート
8:30～16:00



[中野駅前]

勝利条件
・全ての悪魔の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件

おもな出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル		
アニエル1	天使	532	134	耐	ー	無	耐	耐	ー	天使の血杯	コマンドスキル	マハジオダイン
											自動効果	勝利の息吹/会心の祝福
アニエル2	天使	532	134	耐	ー	無	耐	耐	ー	天使の血杯	コマンドスキル	万魔の乱舞/マハジオダイン/メディアラハン
											自動効果	勝利の息吹/会心の祝福
ウカノミタマ1	神獣	330	175	ー	耐	ー	ー	反	耐	瞬転の舞	コマンドスキル	ディアラハン/マハザンダイン/護りの盾
											自動効果	衝撃激化/マヒ追加
ウカノミタマ2	神獣	330	175	ー	耐	ー	ー	反	耐	瞬転の舞	コマンドスキル	ディアラハン/マハザンダイン/ザンダイン
											自動効果	衝撃激化/食いしばり
カウ	霊鳥	420	158	ー	無	弱	ー	ー	ー	飛翔	コマンドスキル	マハラギダイン/メギド/メディアラハン
											自動効果	勇者の精神/勝利のチャクラ
カズフェル1	天使	483	152	耐	ー	反	ー	ー	ー	天使の血杯	コマンドスキル	裁きの雷火/ディアジャマ/サマリカーム
											自動効果	氷結反射/貫通/見覚えの急成長
カズフェル2	天使	483	152	耐	ー	反	ー	ー	ー	天使の血杯	コマンドスキル	裁きの雷火/ディアジャマ/マハブフダイン
											自動効果	氷結反射/貫通/見覚えの急成長
カトブレパス	妖獣	426	144		弱	耐	反	ー	弱	妖気迅雷	コマンドスキル	デスバウンド/会心の予言
											自動効果	攻撃全体化/石化追加/グリモア
スプリガン1	妖精	561	156	耐	ー	ー	無	無	弱	おまじない	コマンドスキル	マハブフダイン
											自動効果	毒追加/三分の活泉
スプリガン2	妖精	561	156	耐	ー	ー	無	無	弱	おまじない	コマンドスキル	マハブフダイン
											自動効果	マヒ追加/三分の活泉
ノルン1	女神	345	300	ー	耐	ー	無	反	耐	女神の慈愛	コマンドスキル	常世の祈り/マハザンダイン/メディアラハン
											自動効果	勝利のチャクラ/三分の魔脈/電撃無効
ノルン2	女神	345	300	ー	耐	ー	無	反	耐	女神の慈愛	コマンドスキル	マハザンダイン/メディア
											自動効果	勝利のチャクラ/三分の魔脈/電撃無効

◇メモリーディスクからダウンロード可能なデータ

デスバウンド、死神の点呼、勝利のチャクラ、メギド、S魔道結界・陰、S鬼門防御、裁きの雷火、メディアラハン、物理反射、グリモア、衝撃反射、マカラカーン、常世の祈り、テトラカーン、火事場の馬鹿力、S技巧開眼、千烈突き、ディアジャマ 1000マッカ

FREE BATTLE

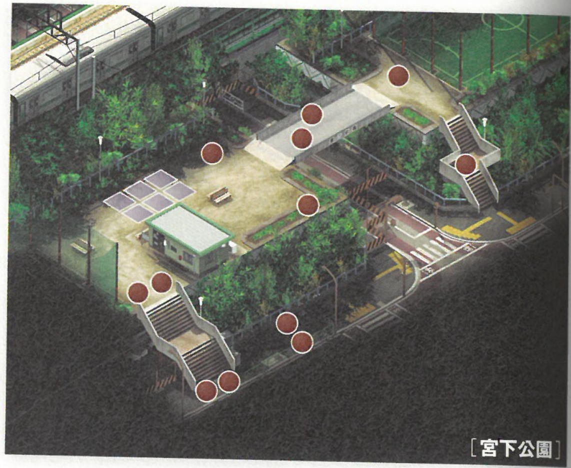
8TH DAY

［自戦8−B］

渋谷
（宮下公園）

クリア報酬
◇マッカ: 1000

発生時間
◇カイドー・ナオヤルート／アマネルート
9:00 ～ 13:00
◇ユズルート
13:30 ～ 16:00


［宮下公園］

勝利条件
・全ての敵の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件

おもな出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							スキル種別	スキル	コマンドスキル	自動効果
悪魔使い1	人間	468	156	ー	ー	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル	S堅盾の秘法	八相発破／渾身の一撃	火事場の馬鹿力／同族の心得・攻
悪魔使い2	人間	468	172	ー	ー	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル	S堅盾の秘法	八相発破／渾身の一撃	火事場の馬鹿力／同族の心得・攻
悪魔使い3	人間	486	148	ー	ー	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル	S烈攻の秘法	ザンダイン／嵐の乱舞	吸収追加／エクストラワン
アリオク1	邪神	555	70	無	弱	耐	ー	耐	弱	種族特有スキル	混沌の波動	デスバウンド／テトラカーン	戦神の加護
アリオク2	邪神	555	70	無	弱	耐	ー	耐	弱	種族特有スキル	混沌の波動	デスバウンド／テトラカーン／千烈突き	戦神の加護
ウカノミタマ1	神獣	330	175	ー	耐	ー	ー	反	耐	種族特有スキル	瞬転の舞	ディアラハン／マハザンダイン／ザンダイン	衝撃激化／食いしばり
ウカノミタマ2	神獣	330	175	ー	耐	ー	ー	反	耐	種族特有スキル	瞬転の舞	ディアラハン／マハザンダイン／護りの盾	衝撃激化／マヒ追加
外道悪魔使い1	人間	462	148	ー	ー	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル	S軽業の秘法	アギダイン／炎の乱舞／マカジャマオン	エクストラワン／毒追加
外道悪魔使い2	人間	462	148	ー	ー	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル	S軽業の秘法	アギダイン／炎の乱舞／マカジャマオン	エクストラワン／見覚えの急成長
スプリガン1	妖精	561	156	耐	ー	ー	無	無	弱	種族特有スキル	おまじない	マハブフダイン	毒追加／三分の活泉
スプリガン2	妖精	561	156	耐	ー	ー	無	無	弱	種族特有スキル	おまじない	マハブフダイン	マヒ追加／三分の活泉
ノルン	女神	345	300	ー	耐	ー	無	反	耐	種族特有スキル	女神の慈愛	常世の祈り／マハザンダイン／メディアラハン	勝利のチャクラ／三分の魔脈／電撃無効
バロン1	神獣	486	170	ー	耐	ー	吸	弱	ー	種族特有スキル	瞬転の舞	マハジオダイン／マカラカーン	勝利のチャクラ／電撃激化
バロン2	神獣	486	170	ー	耐	ー	吸	弱	ー	種族特有スキル	瞬転の舞	マハジオダイン／メギド	勝利のチャクラ／電撃激化／勇者の精神
ミスラ	堕天使	489	166	反	弱	弱	反	反	弱	種族特有スキル	いけにえの盟約	死神の点呼／テトラカーン／パラライレイ	物理反射／封魔追加／貫通
ヤクシャ	闘鬼	462	63	ー	無	ー	耐	弱	耐	種族特有スキル	凶化	ディアラハン／デスバウンド	火炎無効／貫通／見覚えの急成長
ヤマタノオロチ	龍王	560	73	ー	吸	弱	ー	ー	耐	種族特有スキル	龍胴絞め	デスバウンド／千烈突き	火事場の馬鹿力／勝利の息吹
ロイチェクタ1	幻魔	504	135	ー	ー	吸	弱	反	耐	種族特有スキル	夢幻の具足	裁きの雷火／マハラギダイン	衝撃反射／火事場の馬鹿力／毒追加
ロイチェクタ2	幻魔	504	135	ー	ー	吸	弱	反	耐	種族特有スキル	夢幻の具足	裁きの雷火／マハラギダイン	衝撃反射／食いしばり／火事場の馬鹿力

FREE BATTLE

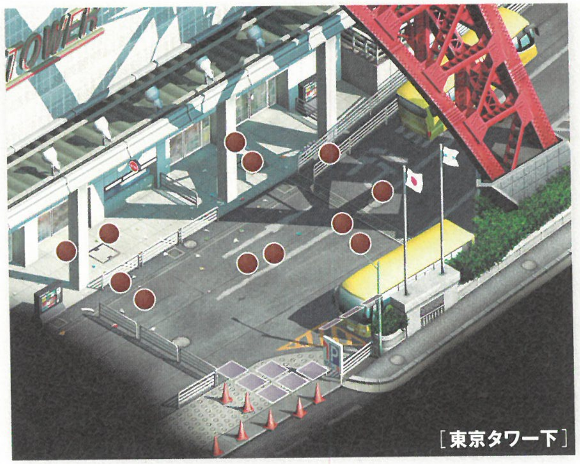
8TH DAY

［自戦8−C］

芝公園
（東京タワー下）

クリア報酬
◇マッカ: 1050

発生時間
◇カイドー・ナオヤルート／アマネルート
9:00 ～ 13:00
◇ユズルート
13:30 ～ 16:00


［東京タワー下］

勝利条件
・全ての天使の撃破
・全ての敵の撃破

敗北条件
・主人公たちの全滅

出撃条件

おもな出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							スキル種別	スキル	コマンドスキル	自動効果
アガレス	堕天使	458	177	吸	耐	ー	ー	耐	弱	種族特有スキル	いけにえの盟約	ギガジャマ／護りの盾	物理吸収／衝撃激化／勇者の精神
悪魔使い1	人間	528	176	耐	ー	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル	S常世の祈り	ジオダイン／メギド／メディア	会心の祝福／耐物理
悪魔使い2	人間	528	192	耐	ー	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル	S常世の祈り	ジオダイン／メギド／メディア	会心の祝福／耐物理
悪魔使い3	人間	552	168	ー	ー	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル	S窮地の練気	ブフダイン／貫通の一撃	超反撃／エクストラゼロ
アニエル	天使	532	134	耐	ー	無	耐	耐	ー	種族特有スキル	天使の血杯	万魔の乱舞／マハジオダイン／メディアラハン	勝利の息吹／会心の祝福
カウ	霊鳥	420	158	ー	無	弱	ー	ー	ー	種族特有スキル	飛翔	マハラギダイン／メギド／メディアラハン	勇者の精神／勝利のチャクラ
カズフェル	天使	514	162	耐	ー	反	ー	ー	ー	種族特有スキル	天使の血杯	裁きの雷火／ディアジャマ／サマリカーム	氷結反射／貫通／見覚えの急成長
カトブレパス1	妖獣	426	144	ー	弱	耐	反	ー	弱	種族特有スキル	妖気迅雷	デスバウンド／会心の予言	攻撃全体化／石化追加／グリモア
カトブレパス2	妖獣	426	144	ー	弱	耐	反	ー	弱	種族特有スキル	妖気迅雷	デスバウンド／暴れまくり	攻撃全体化／石化追加／グリモア
外道悪魔使い	人間	528	166	ー	ー	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル	S二身の残影	ザンダイン／千烈突き	貫通／毒追加
スラオシャ	天使	520	204	ー	ー	弱	吸	ー	ー	種族特有スキル	天使の血杯	マハジオダイン／常世の祈り	電撃吸収／勝利の息吹／エクスチャージ
セイテンタイセイ	幻魔	455	94	無	ー	ー	ー	ー	耐	種族特有スキル	夢幻の具足	デスバウンド／ディアジャマ	勇者の精神／エクストラワン
バロン	神獣	486	170		耐	ー	吸	弱	ー	種族特有スキル	瞬転の舞	マハジオダイン／メギド	勝利のチャクラ／電撃激化／勇者の精神
ファフニール1	邪龍	552	162	耐	弱	無	弱	吸	ー	種族特有スキル	邪念の波動	デスバウンド／マハザンダイン	衝撃吸収／衝撃激化
ファフニール2	邪龍	552	162	耐	弱	無	弱	吸	ー	種族特有スキル	邪念の波動	千烈突き／マハザンダイン	衝撃吸収／衝撃激化
ブラックマリア1	女神	415	294	ー	ー	吸	弱	耐	ー	種族特有スキル	女神の慈愛	ディアラハン／マハブフダイン／メギド	氷結吸収／氷結激化／エクストラゼロ
ブラックマリア2	女神	415	294	ー	ー	吸	弱	耐	ー	種族特有スキル	女神の慈愛	ディアラハン／マハブフダイン／メギド	氷結吸収／エクストラゼロ／会心の祝福
ブラックマリア3	女神	415	294	ー	ー	吸	弱	耐	ー	種族特有スキル	女神の慈愛	ディアラハン／マハブフダイン／サマリカーム	氷結吸収／エクストラゼロ／会心の祝福

FREE BATTLE

8TH DAY

[自戦8－D]

東京
（野外音楽堂）

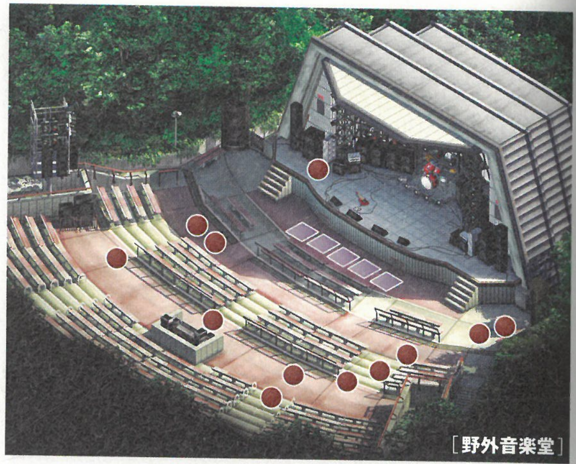
クリア報酬

◇マッカ: 1000

発生時間

◇カイドー・ナオヤルート／アマネルート／ユズルート

13:30 ～ 16:00



［野外音楽堂］

勝利条件

・全ての敵の撃破

敗北条件

・主人公たちの全滅

出撃条件

おもな出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP									コマンドスキル	自動効果
悪魔使い1	人間	528	160	―	―	―	―	―	―	先制発動スキル	S絶一門・電撃	八相発破／弱者必滅拳	マヒ追加／グリモア
悪魔使い2	人間	504	182	―	―	―	―	―	―	先制発動スキル	S絶一門・魔力	アギダイン／魔性の乱舞	猛反撃／マヒ追加
悪魔使い3	人間	504	168	―	―	―	―	―	―	先制発動スキル	S絶一門・魔力	アギダイン／魔性の乱舞	猛反撃／マヒ追加
ガネーシャ1	幻魔	564	182	―	―	吸	弱	吸	耐	種族特有スキル	夢幻の具足	メギド／マハザンダイン	衝撃吸収／盟主の精神
ガネーシャ2	幻魔	564	182		―	吸	弱	吸	耐	種族特有スキル	夢幻の具足	メギド／マハザンダイン	衝撃吸収／勝利の息吹
カブラカン1	魔獣	686	156	―	吸	―	―	弱	反	種族特有スキル	獣の跳躍	千烈突き／マハラギダイン／護りの盾	超反撃／物理激化／毒追加
カブラカン2	魔獣	686	156		吸	耐	耐	耐	反	種族特有スキル	獣の跳躍	千烈突き／マハラギダイン	超反撃／火炎吸収／全門耐性
外道悪魔使い	人間	504	208	―	―	―	―	―	―	先制発動スキル	S絶一門・氷結	ブフダイン／なぎ払い	二身の残影／三分の魔脈
ジャヒー1	鬼女	428	288	―	耐	弱	耐	耐	―	種族特有スキル	献身	リカームロス／マハジオダイン／裁きの雷火	電撃激化／勝利の美酒
ジャヒー2	鬼女	428	288	―	耐	弱	耐	耐	―	種族特有スキル	献身	リカームロス／マハジオダイン／裁きの雷火	エクスチャージ／電撃激化／勝利の美酒
トロール1	妖精	528	202	―	弱	吸	弱	―	―	種族特有スキル	おまじない	貫通の一撃／マハブフダイン／ディアラハン	超反撃／マヒ追加
トロール2	妖精	578	202	―	弱	吸	弱	―	―	種族特有スキル	おまじない	貫通の一撃／マハブフダイン／デスバウンド	超反撃／エクストラワン
ファフニール	邪龍	552	162	耐	弱	無	弱	吸	―	種族特有スキル	邪念の波動	千烈突き／マハザンダイン	衝撃吸収／衝撃激化
ブラックマリア	女神	415	294	―	―	吸	弱	耐	―	種族特有スキル	女神の慈愛	ディアラハン／マハブフダイン／サマリカーム	氷結吸収／エクストラゼロ／会心の祝福
マカーブル1	邪鬼	510	200	―	吸	―	―	弱	弱	種族特有スキル	呪縛	八相発破／マハラギダイン	火炎吸収／貫通／火事場の馬鹿力
マカーブル2	邪鬼	510	200	―	吸	―	―	弱	弱	種族特有スキル	呪縛	最期の一撃／八相発破／マハラギダイン	火炎吸収／貫通／火事場の馬鹿力
ロイチェクタ1	幻魔	504	135	―	―	吸	弱	反	耐	種族特有スキル	夢幻の具足	裁きの雷火／マハラギダイン	衝撃反射／火事場の馬鹿力／毒追加
ロイチェクタ2	幻魔	504	135	―	―	吸	弱	反	耐	種族特有スキル	夢幻の具足	裁きの雷火／マハラギダイン	衝撃反射／食いしばり／火事場の馬鹿力

FREE BATTLE

8TH DAY

[自戦8－E]

水道橋
（ドーム球場前）

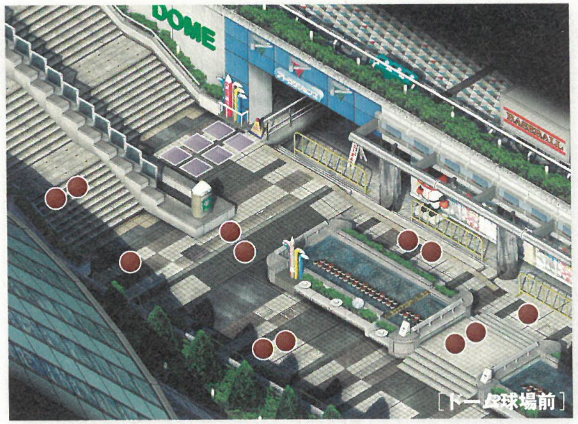
クリア報酬

◇マッカ: 1100

発生時間

◇カイドー・ナオヤルート／アマネルート／ユズルート

13:30 ～ 16:00



［ドーム球場前］

勝利条件

・全ての敵の撃破

敗北条件

・主人公たちの全滅

出撃条件

おもな出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP									コマンドスキル	自動効果
悪魔使い1	人間	552	168	―	―	―	―	―	―	先制発動スキル	S窮地の練気	ブフダイン／貫通の一撃	超反撃／エクストラゼロ
悪魔使い2	人間	528	176	耐	―	―	―	―	―	先制発動スキル	S常世の祈り	ジオダイン／メギド／メディア	会心の祝福／耐物理
悪魔使い3	人間	528	192	耐	―	―	―	―	―	先制発動スキル	S常世の祈り	ジオダイン／メギド／メディア	会心の祝福／耐物理
ガネーシャ1	幻魔	564	182	―	―	吸	弱	吸	耐	種族特有スキル	夢幻の具足	メギド／マハザンダイン	衝撃吸収／勝利の息吹
ガネーシャ2	幻魔	564	182	―	―	吸	弱	吸	耐	種族特有スキル	夢幻の具足	メギド／マハザンダイン	衝撃吸収／盟主の精神
カブラカン1	魔獣	686	156	―	吸	―	―	弱	反	種族特有スキル	獣の跳躍	千烈突き／マハラギダイン	超反撃／火炎吸収／全門耐性
カブラカン2	魔獣	686	156	―	吸	耐	耐	耐	反	種族特有スキル	獣の跳躍	千烈突き／マハラギダイン	超反撃／火炎吸収／全門耐性
カブラカン3	魔獣	686	156	―	吸	―	―	弱	反	種族特有スキル	獣の跳躍	千烈突き／マハラギダイン／護りの盾	超反撃／火炎吸収／火炎激化
ガルーダ1	霊鳥	584	178	―	耐	―	耐	弱	無	種族特有スキル	飛翔	メギドラオン／リカームロス	石化追加／勇者の精神
ガルーダ2	霊鳥	534	178	―	耐	―	耐	弱	無	種族特有スキル	飛翔	メギドラオン／常世の祈り／マカラカーン	石化追加／勇者の精神
ジャヒー	鬼女	428	288	―	耐	弱	耐	耐	―	種族特有スキル	献身	リカームロス／マハジオダイン／裁きの雷火	エクスチャージ／電撃激化／勝利の美酒
トロール1	妖精	528	202	―	弱	吸	弱	―	―	種族特有スキル	おまじない	貫通の一撃／マハブフダイン／ディアラハン	超反撃／マヒ追加
トロール2	妖精	528	202	―	弱	吸	弱	―	―	種族特有スキル	おまじない	貫通の一撃／マハブフダイン／デスバウンド	超反撃／エクストラワン
ブラックマリア	女神	415	294	―	―	吸	弱	耐		種族特有スキル	女神の慈愛	ディアラハン／マハブフダイン／メギド	氷結吸収／氷結激化／エクストラゼロ
ベヒモス1	妖獣	808	64	―	弱	耐	耐	―	―	種族特有スキル	妖気迅雷	夢食い／貫通の一撃／会心の予言	エクストラゼロ／攻撃全体化／二身の残影
ベヒモス2	妖獣	808	64		弱	耐	耐	―	―	種族特有スキル	妖気迅雷	夢食い／貫通の一撃／会心の予言	エクストラゼロ／攻撃全体化／聖騎士の精神
マカーブル1	邪鬼	510	200	―	吸	―	―	弱	弱	種族特有スキル	呪縛	八相発破／マハラギダイン	火炎吸収／貫通／火事場の馬鹿力
マカーブル2	邪鬼	510	200	―	吸	―	―	弱	弱	種族特有スキル	呪縛	最期の一撃／八相発破／マハラギダイン	火炎吸収／貫通／火事場の馬鹿力
ムールムール1	堕天使	570	196	反	弱	反	弱	反	弱	種族特有スキル	いけにえの盟約	死神の点呼／万魔の一撃／メディアラハン	物理反射／勝利の美酒
ムールムール2	堕天使	570	196	反	弱	反	弱	反	弱	種族特有スキル	いけにえの盟約	死神の点呼／パララレイ	物理反射／勝利の美酒

FREE BATTLE

8TH DAY

［自戦8—F］

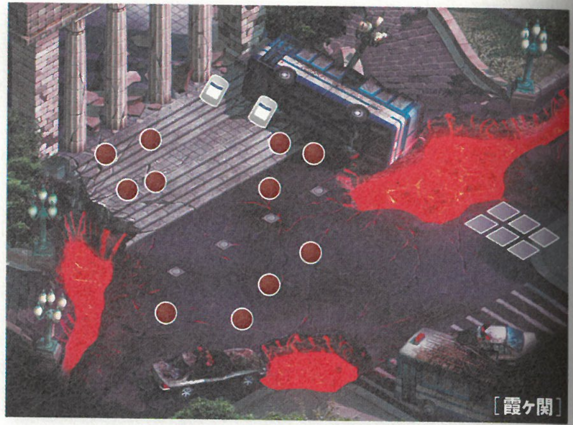
永田町
（霞ヶ関）

クリア報酬

◇マッカ：1050

発生時間

◇カイドー・ナオヤルート／アマネルート／ユズルート
16:30



勝利条件

・全ての滴の撃破

敗北条件

・主人公たちの全滅

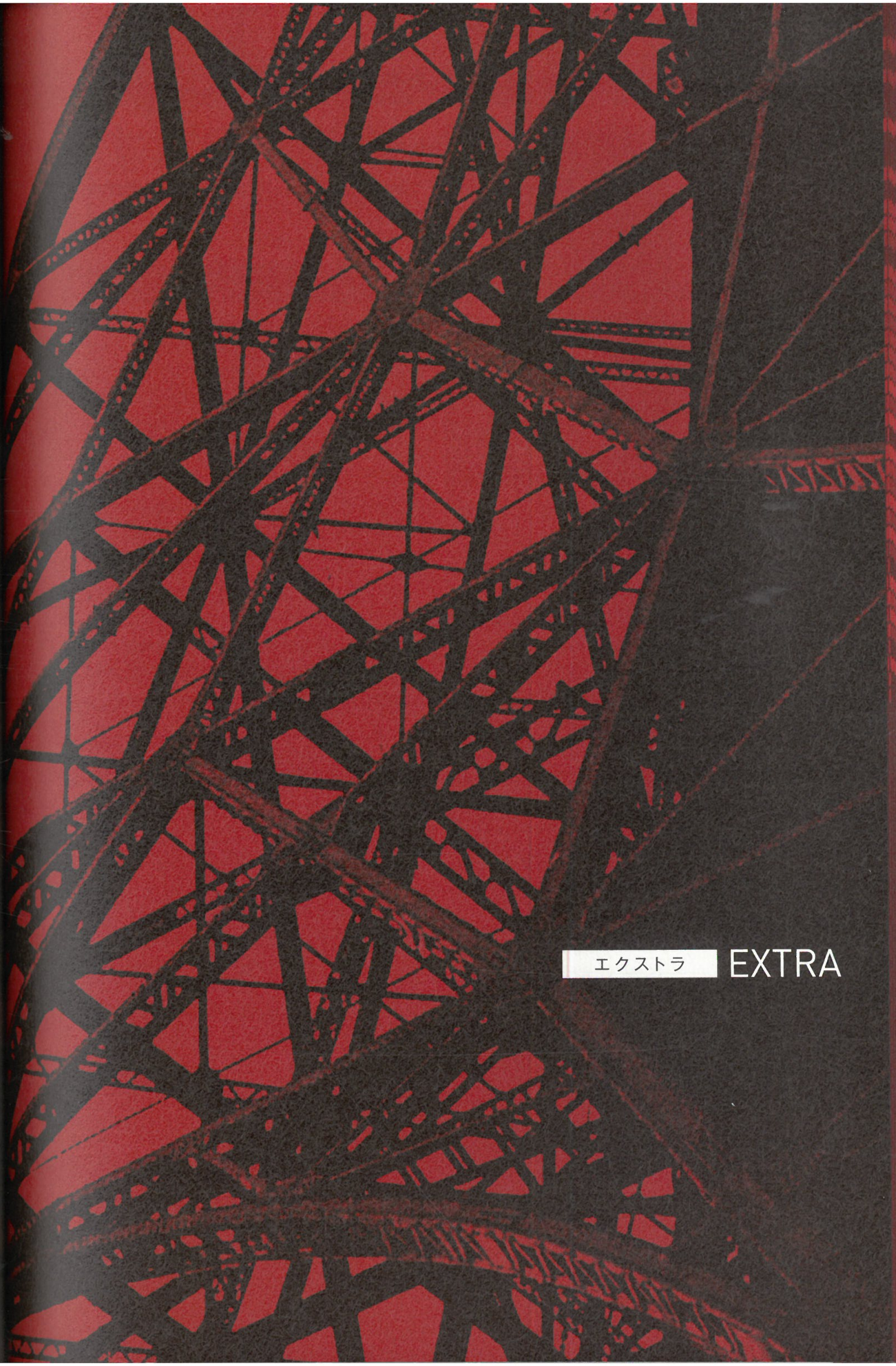
出撃条件

おもな出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP											
悪魔使い1	人間	552	168	ー	ー	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル	S窮地の練気	コマンドスキル	ブフダイン／貫通の一撃	自動効果：超反撃／エクストラゼロ
悪魔使い2	人間	538	176	耐	ー	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル	S常世の祈り	コマンドスキル	ジオダイン／メギド／メディア	自動効果：会心の祝福／耐物理
悪魔使い3	人間	528	192	耐	ー	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル	S常世の祈り	コマンドスキル	ジオダイン／メギド／メディア	自動効果：会心の祝福／耐物理
ガネーシャ1	幻魔	564	182	ー	ー	吸	弱	吸	耐	種族特有スキル	夢幻の具足	コマンドスキル	メギド／マハザンダイン	自動効果：衝撃吸収／勝利の息吹
ガネーシャ2	幻魔	564	182	ー	ー	吸	弱	吸	耐	種族特有スキル	夢幻の具足	コマンドスキル	メギド／マハザンダイン	自動効果：衝撃吸収／盟主の精神
カブラカン1	魔獣	686	156	ー	吸	ー	ー	弱	反	種族特有スキル	獣の跳躍	コマンドスキル	千烈突き／マハラギダイン／護りの盾	自動効果：超反撃／物理激化／毒追加
カブラカン2	魔獣	686	156	ー	耐	ー	ー	弱	反	種族特有スキル	獣の跳躍	コマンドスキル	千烈突き／マハラギダイン／護りの盾	自動効果：超反撃／火炎吸収／火炎激化
ガルーダ1	霊鳥	584	178	ー	耐	ー	耐	弱	無	種族特有スキル	飛翔	コマンドスキル	メギドラオン／常世の祈り／マカラカーン	自動効果：石化追加／勇者の精神
ガルーダ2	霊鳥	584	178	ー	耐	ー	耐	弱	無	種族特有スキル	飛翔	コマンドスキル	メギドラオン／リカームロス	自動効果：石化追加／勇者の精神
外道悪魔使い	人間	528	166	ー	ー	ー	ー	ー	ー	先制発動スキル	S二身の残影	コマンドスキル	ザンダイン／千烈突き	自動効果：貫通／毒追加
ジャヒー1	鬼女	428	288	ー	耐	弱	耐	耐	ー	種族特有スキル	献身	コマンドスキル	リカームロス／マハジオダイン／裁きの雷火	自動効果：エクスチャージ／電撃激化／勝利の美酒
ジャヒー2	鬼女	428	288	ー	耐	弱	耐	耐	ー	種族特有スキル	献身	コマンドスキル	リカームロス／マハジオダイン／裁きの雷火	自動効果：電撃激化／勝利の美酒
トロール1	妖精	528	202	ー	弱	吸	弱	ー	ー	種族特有スキル	おまじない	コマンドスキル	貫通の一撃／マハブフダイン	自動効果：超反撃／エクストラワン
トロール2	妖精	528	202	ー	弱	吸	弱	ー	ー	種族特有スキル	おまじない	コマンドスキル	貫通の一撃／マハブフダイン／ディアラハン	自動効果：超反撃／マヒ追加
ベヒモス1	妖獣	808	64	ー	弱	耐	耐	ー	ー	種族特有スキル	妖気迅雷	コマンドスキル	夢食い／貫通の一撃／会心の予言	自動効果：エクストラゼロ／攻撃全体化／二身の残影
ベヒモス2	妖獣	808	64	ー	弱	耐	弱	ー	ー	種族特有スキル	妖気迅雷	コマンドスキル	夢食い／貫通の一撃／会心の予言	自動効果：エクストラゼロ／攻撃全体化／聖騎士の精神
ムールムール1	堕天使	570	196	反	弱	反	弱	反	弱	種族特有スキル	いけにえの盟約	コマンドスキル	死神の点呼／万魔の一撃／メディアラハン	自動効果：物理反射／勝利の美酒
ムールムール2	堕天使	570	196	反	弱	反	弱	反	弱	種族特有スキル	いけにえの盟約	コマンドスキル	死神の点呼／パララレイ	自動効果：物理反射／勝利の美酒

◇メモリーディスクからダウンロード可能なデータ

<ユズルート>メギド、グリモア、S骨抜の秘法、マカラカーン、S狂戦士の魂、Sマカラカーン、Sテトラカーン、S二身の幻影、S護りの盾、1000マッカ
<ユズルート以外>物理反射、衝撃反射、貫通の一撃、S狂戦士の魂、Sマカラカーン、Sテトラカーン、火炎吸収、S護りの盾、1000マッカ



デビルサバイバーを遊び尽くす

エンディングが分岐する本作では、ひとつのルートだけですべての要素を楽しむことは不可能だ。ここでは2周目以降のプレイで目標とすべきおもな要素と、悪魔合体およびスキル入手に関する情報を紹介していく。

目標を決めてプレイしてみよう

2周目以降のプレイでおもな目標となるのは右にまとめた5つの要素。基本的には63ページから掲載しているイベントチャートを参考に、1周目では選ばなかったエンディングを目指しつつ、悪魔合体およびスキルの入手、ルシファーの撃破を平行して進めていくといい。なお、2周目では、初回プレイでは登場しなかった隠しボスと戦える。出現バトルと攻略手順を294ページから紹介しているので、ぜひ参考にしてほしい。

◇2周目以降のプレイでのおもな目標

- ・すべての悪魔を合体可能にする
- ・セット可能なスキルをすべて入手する
- ・全ルートのクリアを目指す（→P306）
- ・隠しボスを倒す（→P294）
- ・ルシファーに挑戦する（→P302）

すべての悪魔を合体可能にするために

下にまとめた15体の悪魔は条件を満たすまで仲魔として生成できない。6TH DAYまでに制限が解除される悪魔は1周目からすべて条件を満たせるが、LAST DAYに制限が解除される悪魔はルートによって異なるため、すべての悪魔を合体可能とするには何度かエンディングを見る必要がある。

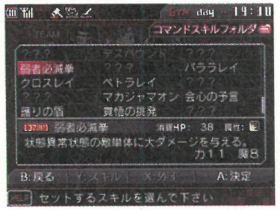
◇合体制限のある悪魔と合体が解禁される条件

合体制限のある悪魔	解禁日	解禁される条件
魔神　ヤマ	5TH DAY	［任戦5－18］芝公園のバトル〈1〉をクリア
邪神　パズス	5、6TH DAY	［必戦5－20］東京タワー下のバトル〈3〉または［必戦5－27］ドーム球場前のバトル〈4〉でパズスを倒してクリア。もしくは［必須6－34］決断〈ナオヤ〉か［必須6－38］決断〈カイドー〉からカイドー・ナオヤルートへ進みカイドーが仲間になる
幻魔　クルースニク	5TH DAY	［任戦5－17］武芸館前のバトル〈4〉でマリにクドラクを倒させてクリア
邪鬼　クドラク	5TH DAY	［任戦5－17］武芸館前のバトル〈4〉でマリにクドラクを倒させてクリア
鬼神　タケミカヅチ	6TH DAY	［任戦6－16］ヒルズ前のバトル〈1〉をクリア、または［必戦7－15］芝公園のバトル〈2〉でタケミカヅチを倒してクリア
魔王　ルシファー	LAST DAY	2周目以降にユズルート以外で発生する［自戦7－F］堕ちた明星をクリア
天使　メタトロン	LAST DAY	アマネルートでゲームクリア
	8TH DAY	ナオヤルートでメタトロンを倒す
天使　レミエル	LAST DAY	ユズルートでゲームクリア、またはカイドー・ナオヤルートの［必戦7－15］芝公園のバトル〈2〉をクリア
鬼神　ビシャモンテン	LAST DAY	ユズルート以外で発生する［必戦7－05］衛国寺のバトル〈2〉をクリア
	8TH DAY	ユズルートで東京の結界を貼り直す
鬼神　ゾウチョウテン	LAST DAY	ユズルート以外で発生する［必戦7－06］千岳寺のバトルをクリア
	8TH DAY	ユズルートで東京の結界を貼り直す
鬼神　コウモクテン	LAST DAY	ユズルート以外で発生する［必戦7－06］千岳寺のバトルをクリア
	8TH DAY	ユズルートで東京の結界を貼り直す
魔王　ロキ	LAST DAY	ユズルートの［必戦7－38］チネチティ広場のバトル〈4〉をクリア、またはアマネルートの［必戦7－13］ヒルズ最上階のバトル〈2〉をクリア
	8TH DAY	ナオヤルートでロキを倒す
邪神　バフォメット	8TH DAY	ユズルートでバフォメットを倒す
魔神　スサノオ	8TH DAY	アマネルートでスサノオを倒す
鬼神　オオクニヌシ	8TH DAY	アマネルートでオオクニヌシを倒す

セット可能なスキルをすべて入手する

スキルクラックおよびメモリーディスクからのデータ取得で入手可能なスキルは、コマンドスキル53種、自動効果スキル61種、先制発動スキル22種の全136種となっている。入手したスキルはスキルセット画面で下表のように並ぶので、未入手のスキルを調べる際は画面上の空欄と下表をつけ合わせて調べよう。スキル名が判明したら、388ページからのスキル入手逆引きリストで目的のスキルを入手できるバトルを探すといい。

ひとつのバトルでクラック対象のスキルが複数存在する場合、優先してクラックしておきたいのは入手機会の少ない先制発動スキル。その中でもアツロウまたはアマネルートで出現するナオヤが持つ「S会心の予言」と、カイドー・ナオヤルートで出現するアマネが持つ「S魔道結界・陽」は入手機会が極端に少ないので、このふたつを見たら最優先でクラックするようにしよう。



スキルセット画面の並び順は完全に固定で、まだ入手していないスキルは「???」と表示されている。



「S魔道結界・陽」は全バトルを通して2回しか入手チャンスが存在しないレアスキル。確実にクラックしよう。

スキルセット画面の並び順リスト

◇コマンドスキル

ディア	ディアラハン	メディア
メディアラハン	アムリタ	常世の祈り
リカーム	サマリカーム	リカームロス
アギ	アギダイン	炎の乱舞
マハラギ	マハラギダイン	ブフ
ブフダイン	氷の乱舞	マハブフ
マハブフダイン	ジオ	ジオダイン
雷の乱舞	マハジオ	マハジオダイン
ザン	ザンダイン	嵐の乱舞
マハザン	マハザンダイン	万魔の乱舞
メギド	メギドラオン	吸魔
夢食い	魔性の乱舞	裁きの雷火
怒りの一撃	捨身の一撃	渾身の一撃
最期の一撃	貫通の一撃	万魔の一撃
なぎ払い	暴れまくり	絶妙打
八相発破	デスバウンド	千烈突き
弱者必滅拳	死神の点呼	パララレイ
クロスレイ	ペトラレイ	ギガジャマ
ディアジャマ	マカジャマオン	会心の予言
護りの盾	覚悟の挑発	マカラカーン
テトラカーン		

◇自動効果スキル

盟主の精神	封魔追加	毒追加
マヒ追加	石化追加	吸収追加
一分の活泉	三分の活泉	一分の魔脈
三分の魔脈	英霊の加護	戦神の加護
会心の祝福	攻撃全体化	貫通
反撃	猛反撃	超反撃
二身の残影	エクストラワン	エクスチャージ
エクストラゼロ	物理強化	物理激化
火炎強化	火炎激化	氷結強化
氷結激化	電撃強化	電撃激化
衝撃強化	衝撃激化	グリモア
同族の心得・攻	同族の心得・防	耐物理
耐火炎	耐氷結	耐電撃
耐衝撃	耐魔力	全門耐性
真・全門耐性	物理無効	火炎無効
氷結無効	電撃無効	衝撃無効
魔力無効	物理吸収	火炎吸収
氷結吸収	電撃吸収	衝撃吸収
物理反射	火炎反射	氷結反射
電撃反射	衝撃反射	食いしばり
火事場の馬鹿力	見覚えの成長	見覚えの急成長
勝利の息吹	勝利の美酒	勝利のチャクラ
勝利の雄叫び		

◇先制発動スキル

S烈攻の秘法	S骨抜の秘法	S軽業の秘法
S堅盾の秘法	S疾風の秘法	Sマカラカーン
Sテトラカーン	S護りの盾	S鬼門防御
S絶一門・物理	S絶一門・火炎	S絶一門・氷結
S絶一門・電撃	S絶一門・衝撃	S絶一門・魔力
S狂戦士の魂	S貫通	S会心の予言
S的中の秘法	S二身の残影	S闘気の装束
S魔道結界・陰	S魔道結界・陽	S技巧開眼
S窮地の練気	Sリカーム	Sメディア
S常世の祈り		

デビルサバイバーを遊び尽くす

エンディングが分岐する本作では、ひとつのルートだけですべての要素を楽しむことは不可能だ。ここでは2周目以降のプレイで目標とすべきおもな要素と、悪魔合体およびスキル入手に関する情報を紹介していく。

目標を決めてプレイしてみよう

2周目以降のプレイでおもな目標となるのは右にまとめた5つの要素。基本的には63ページから掲載しているイベントチャートを参考に、1周目では選ばなかったエンディングを目指しつつ、悪魔合体およびスキルの入手、ルシファーの撃破を平行して進めていくといい。なお、2周目では、初回プレイでは登場しなかった隠しボスと戦える。出現バトルと攻略手順を294ページから紹介しているので、ぜひ参考にしてほしい。

◇2周目以降のプレイでのおもな目標

- ・すべての悪魔を合体可能にする
- ・セット可能なスキルをすべて入手する
- ・全ルートのクリアを目指す（→P306）
- ・隠しボスを倒す（→P294）
- ・ルシファーに挑戦する（→P302）

すべての悪魔を合体可能にするために

下にまとめた15体の悪魔は条件を満たすまで仲魔として生成できない。6TH DAYまでに制限が解除される悪魔は1周目からすべて条件を満たせるが、LAST DAYに制限が解除される悪魔はルートによって異なるため、すべての悪魔を合体可能とするには何度かエンディングを見る必要がある。

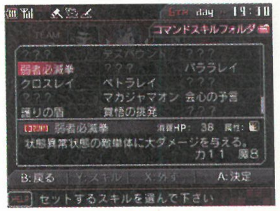
◇合体制限のある悪魔と合体が解禁される条件

合体制限のある悪魔		解禁日	解禁される条件
魔神	ヤマ	5TH DAY	[任戦5－18]芝公園のバトル〈1〉をクリア
邪神	パズス	5、6TH DAY	[必戦5－20]東京タワー下のバトル〈3〉または[必戦5－27]ドーム球場前のバトル〈4〉でパズスを倒してクリア。もしくは[必須6－34]決断〈ナオヤ〉か[必須6－38]決断〈カイドー〉からカイドー・ナオヤルートへ進みカイドーが仲間になる
幻魔	クルースニク	5TH DAY	[任戦5－17]武芸館前のバトル〈4〉でマリにクドラクを倒させてクリア
邪鬼	クドラク	5TH DAY	[任戦5－17]武芸館前のバトル〈4〉でマリにクドラクを倒させてクリア
鬼神	タケミカヅチ	6TH DAY	[任戦6－16]ヒルズ前のバトル〈1〉をクリア、または[必戦7－15]芝公園のバトル〈2〉でタケミカヅチを倒してクリア
魔王	ルシファー	LAST DAY	2周目以降にユズルート以外で発生する[自戦7－F]堕ちた明星をクリア
天使	メタトロン	LAST DAY	アマネルートでゲームクリア
		8TH DAY	ナオヤルートでメタトロンを倒す
天使	レミエル	LAST DAY	ユズルートでゲームクリア、またはカイドー・ナオヤルートの[必戦7－15]芝公園のバトル〈2〉をクリア
鬼神	ビシャモンテン	LAST DAY	ユズルート以外で発生する[必戦7－05]衛国寺のバトル〈2〉をクリア
		8TH DAY	ユズルートで東京の結界を貼り直す
鬼神	ゾウチョウテン	LAST DAY	ユズルート以外で発生する[必戦7－06]千岳寺のバトルをクリア
		8TH DAY	ユズルートで東京の結界を貼り直す
鬼神	コウモクテン	LAST DAY	ユズルート以外で発生する[必戦7－06]千岳寺のバトルをクリア
		8TH DAY	ユズルートで東京の結界を貼り直す
魔王	ロキ	LAST DAY	ユズルートの[必戦7－38]チネチティ広場のバトル〈4〉をクリア、またはアマネルートの[必戦7－13]ヒルズ最上階のバトル〈2〉をクリア
		8TH DAY	ナオヤルートでロキを倒す
邪神	バフォメット	8TH DAY	ユズルートでバフォメットを倒す
魔神	スサノオ	8TH DAY	アマネルートでスサノオを倒す
鬼神	オオクニヌシ	8TH DAY	アマネルートでオオクニヌシを倒す

セット可能なスキルをすべて入手する

スキルクラックおよびメモリーディスクからのデータ取得で入手可能なスキルは、コマンドスキル53種、自動効果スキル61種、先制発動スキル22種の全136種となっている。入手したスキルはスキルセット画面で下表のように並ぶので、未入手のスキルを調べる際は画面上の空欄と下表をつけ合わせて調べよう。スキル名が判明したら、388ページからのスキル入手逆引きリストで目的のスキルを入手できるバトルを探すといい。

ひとつのバトルでクラック対象のスキルが複数存在する場合、優先してクラックしておきたいのは入手機会の少ない先制発動スキル。その中でもアツロウまたはアマネルートで出現するナオヤが持つ「S会心の予言」と、カイドー・ナオヤルートで出現するアマネが持つ「S魔道結界・陽」は入手機会が極端に少ないので、このふたつを見たら最優先でクラックするようにしよう。



スキルセット画面の並び順は完全に固定で、まだ入手していないスキルは「???」と表示されている。



「S魔道結界・陽」は全バトルを通して2回しか入手チャンスが存在しないレアスキル。確実にクラックしよう。

スキルセット画面の並び順リスト

◇コマンドスキル

ディア	ディアラハン	メディア
メディアラハン	アムリタ	常世の祈り
リカーム	サマリカーム	リカームロス
アギ	アギダイン	炎の乱舞
マハラギ	マハラギダイン	ブフ
ブフダイン	氷の乱舞	マハブフ
マハブフダイン	ジオ	ジオダイン
雷の乱舞	マハジオ	マハジオダイン
ザン	ザンダイン	嵐の乱舞
マハザン	マハザンダイン	万魔の乱舞
メギド	メギドラオン	吸魔
夢食い	魔性の乱舞	裁きの雷火
怒りの一撃	捨身の一撃	渾身の一撃
最期の一撃	貫通の一撃	万魔の一撃
なぎ払い	暴れまくり	絶妙打
八相発破	デスバウンド	千烈突き
弱者必滅拳	死神の点呼	パララレイ
クロスレイ	ペトラレイ	ギガジャマ
ディアジャマ	マカジャマオン	会心の予言
護りの盾	覚悟の挑発	マカラカーン
テトラカーン		

◇先制発動スキル

S烈攻の秘法	S骨抜の秘法	S軽業の秘法
S堅盾の秘法	S疾風の秘法	Sマカラカーン
Sテトラカーン	S護りの盾	S鬼門防御
S絶一門・物理	S絶一門・火炎	S絶一門・氷結
S絶一門・電撃	S絶一門・衝撃	S絶一門・魔力
S狂戦士の魂	S貫通	S会心の予言
S的中の秘法	S二身の残影	S闘気の装束
S魔道結界・陰	S魔道結界・陽	S技巧開眼
S窮地の練気	Sリカーム	Sメディア
S常世の祈り		

◇自動効果スキル

盟主の精神	封魔追加	毒追加
マヒ追加	石化追加	吸収追加
一分の活泉	三分の活泉	一分の魔脈
三分の魔脈	英霊の加護	戦神の加護
会心の祝福	攻撃全体化	貫通
反撃	猛反撃	超反撃
二身の残影	エクストラワン	エクスチャージ
エクストラゼロ	物理強化	物理激化
火炎強化	火炎激化	氷結強化
氷結激化	電撃強化	電撃激化
衝撃強化	衝撃激化	グリモア
同族の心得・攻	同族の心得・防	耐物理
耐火炎	耐氷結	耐電撃
耐衝撃	耐魔力	全門耐性
真・全門耐性	物理無効	火炎無効
氷結無効	電撃無効	衝撃無効
魔力無効	物理吸収	火炎吸収
氷結吸収	電撃吸収	衝撃吸収
物理反射	火炎反射	氷結反射
電撃反射	衝撃反射	食いしばり
火事場の馬鹿力	見覚えの成長	見覚えの急成長
勝利の息吹	勝利の美酒	勝利のチャクラ
勝利の雄叫び		

EVENT BATTLE

2ND DAY

［ゴーストQ戦］

渋谷（宮下公園）

クリア報酬

◇EXP:20 ◇マッカ:0

発生時間

18:00～18:30



勝利条件

・オタカラの発見
・ゴーストQの撃破
・ゴーストQが立ち去る

敗北条件

・主人公たちの全滅

出撃条件

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	ジャックランタン
	左	スパルナ
	右	スパルナ
2	L	ゴーストQ
	左	ー
	右	ー
3	L	ジャックランタン
	左	トラロック
	右	トラロック
4	L	ジャックランタン
	左	ゴズキ
	右	ゴズキ

あとから配置されるチーム

No	配置	名前
A	L	ゴーストQ
	左	ー
	右	ー
B	L	ゴーストQ
	左	ー
	右	ー

◇チーム配置の補足

メモリーディスクの位置に関係なく、メモリーディスクから1回目にデータ取得した際にチームAが、2回目にデータ取得した際にチームBが出現

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル / 自動効果
ゴーストQ※1	魔人	1525	528	ー	ー	耐	耐	ー	耐	魔人	コマンドスキル：クロスレイ／怒りの一撃／暴れまくり 自動効果：耐魔力／毒追加／獣の眼光
ゴズキ	闘鬼	462	56	ー	反	弱	ー	耐	弱	凶化	コマンドスキル：暴れまくり／火事場撃 自動効果：同族の心得・攻
ジャックランタン	妖精	330	276	ー	吸	弱	ー	ー	ー	おまじない	コマンドスキル：炎の乱舞／マハラギ 自動効果：三分の魔脈／火炎強化
スパルナ	霊鳥	310	195	耐	ー	ー	弱	耐	弱	飛翔	コマンドスキル：嵐の乱舞／パララレイ／ザン 自動効果：マヒ追加
トラロック	幻魔	366	70	ー	耐	弱	ー	ー	耐	夢幻の具足	コマンドスキル：炎の乱舞 自動効果：耐火炎／英霊の加護

※1 感電および凍結以外の状態異常にならない。なお、戦闘まえの会話時、味方チームにヘアリージャック、ガルム、シーサー、オルトロス、ケルベロスのいずれかがいると、初期配置のゴーストQは体が6、速が0になる

ゴーストQのゲームに挑戦

このバトルではゴーストQが登場し、オタカラを探すゲームに誘ってくる。悪魔たちは高い能力値を誇る強敵で、クリアしてもスキルや経験値を獲得できるだけで実入りは少なく、危険を冒してまで挑戦する必要はない。このイベント自体を発生させないほうが無難だが、どうしてもゲームに勝ちたいなら下のように準備を済ませてから挑戦してみるといい。

ゴーストQは一定のターンが経過すると途中で退場し、ゴーストQがいなくなるとその時点でバトルが終了してしまう。短いターンでメモリーディスクまで到達できるように、「妖気迅雷」を持つチームをふたつ、「飛翔」か「夢幻の具足」を持つチームをひとつ編成しておくこと。また、「氷の乱舞」や「雷の乱舞」といったスキルを持つ仲魔を各チームに加えておき、敵の弱点を突けるようにしておけば万全だ。



ゴーストQを全滅させても、バトルが終了してしまう。2周目以降で強力な仲魔を連れているときは注意しよう。

ゴーストQに近寄らないのが勝利への近道

ゲームに勝つには、3ヵ所すべてのメモリーディスクからデータを取得する必要がある。バトルが始まったら、「飛翔」か「夢幻の具足」を持つチームを中央のメモリーディスクに、「妖気迅雷」を持つふたつのチームを上側と下側のメモリーディスクにそれぞれ向かわせよう。ただし、移動するときはゴーストQに近寄らないように注意すること。ゴーストQは3マスの射程を持つが、その場から動かないため近寄らなければ安全だ。

メモリーディスクまで到達したチームからデータ取得を開始するのだが、取得する順番に関係なく最初のふたつからは新たなゴーストQが登場する。まずはメモリーディスクの隣りで待機しよう。そしてつぎの行動でデータ取得後すぐに移動し、新たに登場するゴーストQから逃げること。最初のふたつはこの方法で安全を確保し、3つ目のデータ取得を終えれば勝利となる。

最後のメモリーディスクからは9999マッカと右のうち未修得のスキルをひとつ獲得可能で、右のスキルをすべて修得していた場合には15999マッカが追加される仕組みだ。勝利したご褒美として受け取っておこう。



「飛翔」か「夢幻の具足」を持つチームならば、段差を越えられる。ここからショートカットするといい。

◇最後のメモリーディスクから獲得できるスキル※

1 耐氷結	4 暴れまくり	7 耐電撃
2 炎の乱舞	5 アムリタ	
3 雷の乱舞	6 耐魔力	

※修得できるスキルが複数ある場合は、番号の小さいスキルが優先される

EVENT BATTLE

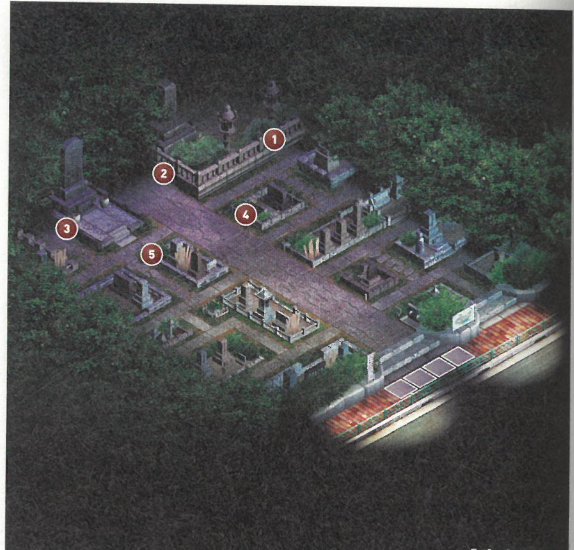
4TH DAY

［ヨモツイクサ戦］

青山
（青山霊園）

クリア報酬
◇EXP:500　◇マッカ:0

発生時間
18:00～18:30



［青山霊園］

勝利条件	敗北条件	出撃条件
・全ての悪魔の撃破	・主人公たちの全滅 ・悪魔に逃げられる	

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	ジャックランタン
	左	ハヌマーン
	右	ジャックランタン
5	L	レギオン
	左	レギオン
	右	ジャックランタン
2	L	ヨモツイクサ
	左	―
	右	―
3	L	ロア
	左	ロア
	右	ヴィゾフニル
4	L	ロア1
	左	ヤム
	右	ヤム

あとから配置されるチーム

No	配置	名前
A	L	ジャックランタン
	左	ハヌマーン
	右	ジャックランタン
E	L	レギオン
	左	レギオン
	右	ジャックランタン
B	L	レギオン
	左	レギオン
	右	レギオン
F	L	ロア
	左	ジャックランタン
	右	ロア
C	L	ロア
	左	ロア
	右	ヴィゾフニル
D	L	ロア
	左	ヤム
	右	ヤム

◇チーム配置の補足

ヨモツイクサの2度目のターンで、チームA、B、C、D、E、Fのいずれかが出現。以後、ヨモツイクサの行動時にチームA、B、C、D、E、Fが初期配置1、3、4、5の場所にランダムで出現する。

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							スキル	コマンドスキル	自動効果
ヴィゾフニル	霊鳥	306	108	―	―	―	吸	弱	―	種族特有スキル：飛翔	マハジオ／吸魔／魔性の乱舞	封魔追加
ジャックランタン	妖精	285	141	―	吸	弱	―	―	―	先制発動スキル：おまじない	炎の乱舞／マハラギ	三分の魔脈／火炎強化
ハヌマーン	幻魔	402	122	耐	―	―	―	弱	―	種族特有スキル：夢幻の具足	嵐の乱舞	猛反撃／食いしばり／貫通
ヤム	邪龍	366	144	―	―	―	―	弱	無	先制発動スキル：邪念の波動	ペトラレイ／万魔の乱舞	見覚えの成長
ヨモツイクサ	魔神	2562	266	反	弱	耐	耐	弱	無	種族特有スキル：魔神	貫通の一撃／なぎ払い／会心の予言	会心の祝福／火事場の馬鹿力／獣の眼光
レギオン	邪鬼	365	177	耐	弱	―	弱	―	耐	種族特有スキル：呪縛	ペトラレイ／氷の乱舞／パララレイ	耐物理／氷結激化／氷結強化
ロア	邪鬼	514	136	―	弱	―	―	―	無	種族特有スキル：呪縛	パララレイ／クロスレイ／ペトラレイ	三分の活泉

死者の復活を阻止せよ

このバトルでは、霊園で悪魔たちを呼び出すヨモツイクサと戦うことになる。街へ出て行こうとする悪魔たちを、阻止することがこのバトルのポイントだ。悪魔たちは強敵だが、火炎や氷結などの弱点は多いため、しっかりと準備をすれば勝てるだろう。魔の強いユズやミドリが活躍する一戦だ。

戦いの元凶であるヨモツイクサは、悪魔チームの数が減ると、自身のターンで新たな仲間を呼び出す。ただし、呼び出すのは6チームまで。それ以上は呼び出さないので安心しよう。とは言え、ヨモツイクサを倒さない限り戦いは終わらないので、なるべく早く倒したほうが楽になることは間違いない。



ヨモツイクサに呼び出された悪魔たちは、真っ先に出口へと向かう。とくにチーム1は、行動が早いので要注意だ。

二手に分かれて逃走を止める

ヨモツイクサを倒さない限り、延々と悪魔が出てきて、最大10体の増援と戦うことになるこのバトル。チーム全員でヨモツイクサのもとへ行きたいところだが、そうするとほかの悪魔たちが出口へたどり着いてしまう。悪魔は出口へ向かうことを優先するため、こちらから積極的に倒していかないとゲームオーバーになってしまう。そこで、ここではヨモツイクサに向かうチームと、出口を守るチームのふたつを作ることをオススメする。出口を守るチームは、出口付近にある通路に立ち、こちらに向かってくる悪魔を倒すことに専念しよう。

一方、ヨモツイクサを倒すチームは、「妖気迅雷」や「飛翔」を使って、急いでヨモツイクサのもとへ向かおう。遅れを取ると、レギオンやロアの「呪縛」で前に進むのが難しくなってしまう。また、ヨモツイクサの物理攻撃は非常に強力なうえ、「獣の眼光」の効果で必ず2回行動してくる。物理対策を万全にしないと痛い目を見るだろう。しかし、弱点は火炎と衝撃のふたつもあるため、非常に狙いやすくなっている。



ヨモツイクサに向かうチームは、物理対策を怠らないこと。ヘタをするとワンターンで全滅してしまうことに。

EVENT BATTLE

5TH DAY

［ネビロス戦］

九段下
（武芸館前）

クリア報酬
◇EXP:750 ◇マッカ:0

発生時間
18:00～18:30



勝利条件	敗北条件	出撃条件
・ネビロスの撃破	・主人公たちの全滅	

初期配置のチーム

No	配置	名前	No	配置	名前	No	配置	名前	No	配置	名前
1	L	モスマン1	2	L	モスマン1	3	L	バイブ・カハ	4	L	バイブ・カハ
	左	ブリジット		左	モスマン2		左	オルトロス		左	オルトロス
	右	モスマン2		右	モスマン2		右	オルトロス		右	オルトロス
5	L	アバドン	6	L	バイブ・カハ	7	L	ネビロス	8	L	アバドン
	左	ハリティー		左	バイブ・カハ		左	ー		左	アバドン
	右	ハリティー		右	バイブ・カハ		右	ー		右	アバドン
9	L	アバドン	10	L	モスマン1						
	左	ハリティー		左	ブリジット						
	右	ハリティー		右	モスマン2						

あとから配置されるチーム

No	配置	名前	No	配置	名前	No	配置	名前	No	配置	名前
A	L	バイブ・カハ	B	L	バイブ・カハ	C	L	バイブ・カハ			
	左	オルトロス		左	オルトロス		左	バイブ・カハ			
	右	オルトロス		右	オルトロス		右	バイブ・カハ			

◇チーム配置の補足

一定間隔ごとに暴走COMPからチームA、B、Cのいずれかが出現

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							スキル種別	スキル	コマンドスキル	自動効果
アバドン	邪神	420	255	弱	耐	無	耐	耐	耐	種族特有スキル	混沌の波動	ブフダイン	氷結無効／全門耐性／石化追加
オルトロス	魔獣	390	142	ー	吸	弱	ー	耐	ー	先制発動スキル	獣の飛躍	炎の乱舞	貫通／火炎激化／食いしばり
ネビロス	魔人	2746	1196	耐	弱	耐	ー	耐	無	種族特有スキル	魔人	ブフダイン／ザンダイン／裁きの雷火	エクスチャージ／異形の雄叫び／獣の眼光
バイブ・カハ	霊鳥	424	175	耐	ー	ー	ー	弱	弱	先制発動スキル	飛翔	会心の予言／なぎ払い	勝利の息吹／エクストラワン／吸収追加
ハリティー	鬼女	474	160	ー	耐	ー	無	弱	耐	種族特有スキル	献身	ジオダイン／ディアラハン	エクストラワン／電撃無効／電撃激化
ブリジット	女神	365	255	ー	無	弱	耐	ー	無	種族特有スキル	女神の慈愛	ディアラハン／パララレイ／炎の乱舞	火炎無効／封魔追加
モスマン1	妖獣	405	243	ー	無	耐	弱	ー	ー	種族特有スキル	妖気迅雷	メディア／マハザン／魔性の乱舞	食いしばり／吸収追加／マヒ追加
モスマン2	妖獣	405	243	ー	無	耐	弱	ー	ー	種族特有スキル	妖気迅雷	メディア／マハザン／魔性の乱舞	マヒ追加

［ベルにまつわる新たなバトル］

このバトルでは、ベルの力を手に入れた主人公を試すためにやってきたネビロスが登場する。敵のチームは、レベルが60近くある悪魔たちばかり。困難が予想される戦いなので、こちらもレベル55ほどまで上げてから挑みたい。また、弱点もそれぞれ異なるチームが多いので、「アギダイン」や「ブフダイン」など敵単体に向けたスキルを身につけるといいだろう。

初期に配置されている悪魔は全部で10体もいるが、行動するのは、おもに主人公たち側にいるバイブ・カハのチームのみ。それ以外は、主人公たちが近づいてくるまで待機している。しかし、アバドンやネビロスは攻撃射程が3マスもあるので、不用意に近寄ってはいけない。きちんと攻撃範囲を確かめよう。

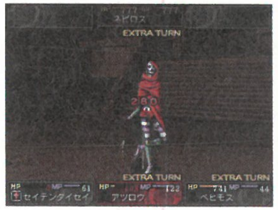


バトルがスタートして一定時間がたつと、左奥にある暴走COMPから再び新しいバイブ・カハのチームが出現。

［貫通をつけた物理攻撃が決め手］

このバトルは、ネビロスを倒せば終了する。一定時間がたつたびに暴走COMPから出現するバイブ・カハのチームはやっかいだが、暴走COMPの周りはモスマンやアバドンが守っており、近づくのは容易ではない。ここは、ネビロスの撃破に集中したほうが得策だろう。

ネビロス戦でオススメの仲魔は、「邪念の波動」を持つ邪龍の仲魔。ネビロスやアバドンも攻撃射程が長いため、ダメージは防げないが、ゴチャゴチャした乱戦の中でも攻撃が届く。また、「全門耐性」を持つアバドン対策のため、力が強いアツロウを向かわせるといいだろう。しかし、ここで肝心なことは、アツロウの自動効果スキルに「貫通」をつけること。「貫通」がセットされていれば、物理耐性を持つネビロスにもアツロウの物理攻撃が通じる。これでアバドンを倒したあとも活躍できるようになるはずだ。



アツロウに「貫通」をセットすれば、物理耐性を持っているネビロスにも効果的な物理攻撃がしかけられる。

EVENT BATTLE

6TH DAY

［ときのおきな戦］

芝公園
（東京タワー下）

クリア報酬
◇EXP:400 ◇マッカ:0

発生時間
18:30



勝利条件	敗北条件	出撃条件
・ときのおきなの撃破	・民間人の死亡	
	・主人公たちの全滅	

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	ときのおきな
	左	－
	右	－
2	L	デカラビア1
	左	デカラビア1
	右	デカラビア1
3	L	アバドン
	左	ベルセルク
	右	クエレブレ
4	L	デカラビア1
	左	ランダ
	右	デカラビア2
5	L	会社員
	左	－
	右	－
6	L	会社員
	左	－
	右	－
7	L	女性社員
	左	－
	右	－

あとから配置されるチーム

No	配置	名前
A	L	アバドン
	左	デカラビア2
	右	デカラビア2
B	L	アバドン
	左	セイリュウ
	右	デカラビア1
C	L	ランダ
	左	クエレブレ
	右	クエレブレ
D	L	会社員
	左	－
	右	－
E	L	女性社員
	左	－
	右	－

◇チーム配置の補足

暴走COMPから一定間隔ごとにチームA、B、Cが出現。脱出ポイントから一定間隔ごとにチームD、Eが出現

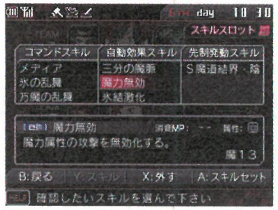
出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							スキル		
アバドン	邪神	440	267	弱	耐	耐	耐	耐	耐	種族特有スキル：混沌の波動	コマンドスキル	ブフダイン
											自動効果	氷結激化／石化追加／猛反撃
会社員	人間	558	186	－	－	－	－	－	－	先制発動スキル：－	コマンドスキル	－
											自動効果	－
クエレブレ	邪龍	709	200	－	弱	反	耐	耐	－	種族特有スキル：邪念の波動	コマンドスキル	ブフダイン／魔性の乱舞
											自動効果	氷結反射／三分の活泉／氷結激化
女性社員	人間	558	186	－	－	－	－	－	－	先制発動スキル：－	コマンドスキル	－
											自動効果	－
セイリュウ	龍王	558	174	－	耐	耐	反	弱	耐	種族特有スキル：龍胴絞め	コマンドスキル	マハジオ／ジオダイン／パララレイ
											自動効果	電撃激化／電撃反射／勇者の精神
デカラビア1	堕天使	501	328	耐	耐	－	弱	－	－	種族特有スキル：いけにえの盟約	コマンドスキル	アギダイン／護りの盾／マカジャマオン
											自動効果	三分の魔脈／勝利の息吹
デカラビア2	堕天使	501	328	耐	耐	反	弱	－	－	種族特有スキル：いけにえの盟約	コマンドスキル	アギダイン／護りの盾／マカジャマオン
											自動効果	三分の魔脈／火炎反射／火炎激化
ときのおきな	魔人	4045	2598	－	耐	耐	耐	耐	耐	種族特有スキル：魔人	コマンドスキル	死神の点呼／ペトラレイ／万魔の乱舞
											自動効果	龍の眼光／攻撃全体化／石化追加
ベルセルク	闘鬼	678	76	－	－	無	－	－	弱	種族特有スキル：凶化	コマンドスキル	－
											自動効果	食いしばり／二身の残影／聖騎士の精神
ランダ	鬼女	495	276	反	－	－	弱	耐	耐	種族特有スキル：献身	コマンドスキル	ディアジャマ／護りの盾／アギダイン
											自動効果	物理反射／猛反撃／火炎激化

石化対策と復活手段を用意してから挑戦しよう

ときのおきなは「ペトラレイ」や「石化追加」でこちらを石化させ、「アタック」で即死させる攻撃方法を得意としている。この攻撃である程度の犠牲が出るのはしかたがないので、回復役のチームには「魔力無効」と「アムリタ」および「リカーム」を必ずいっしょにセットすること。また、「女神の慈愛」で遠距離からHPと状態異常を回復できる女神を必ず連れていこう。

攻撃役のチームには、デカラビアやランダに有効な電撃属性の魔法スキルを使える仲魔を入れておくといい。ときのおきなに対しては物理か万能属性のスキルが有効。アツロウをレベル45前後まで育てて「デスバウンド」「物理激化」「吸収追加」「耐魔力」をセットし、鬼神および魔獣とチームを組ませると活躍してくれる。



回復役が石化することのないように「魔力無効」をセットしよう。魔力属性に強い女神がいればベストだ。

民間人を目覚めさせつつ、ときのおきなを倒す

民間人チームはときのおきなに誘惑されていて、隣接して「起こす」までときのおきなへ向かっていく。まずは民間人チームを起こして脱出ポイントへ向かわせながら進んでいこう。なお、ときのおきなを除く敵チームは誘惑状態の民間人チームへは手出しをしない。

誘惑された民間人チームは脱出ポイントからランダムに再出現するため、時間をかけると不利になる。ときのおきなは初期位置から動かないので、射程ギリギリへ味方チームを集めたら、回復役のチームを除く全員で攻撃を仕掛けよう。その際、ときのおきなの隣りにある暴走COMPを拾って増援を止めること。回復役はときのおきなの射程外に待機させ、サポートに専念させよう。



回復役は少し離れた場所にいて、民間人チームが危険な距離まで近づいてきたら、隣接して「起こす」こと。

ルシファーへの挑戦

2周目以降のプレイでは、バ・ベルを軽く凌ぐ能力を持つルシファーと戦うことができる。ルシファーは本作で最大の強敵だが、準備を整えれば勝てない相手ではない。しっかり味方を育て、ぜひ挑戦してみよう。

ルシファー戦の発生条件

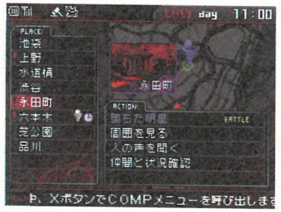
ルシファー戦が発生するのは2周目以降のプレイのみ。一度もエンディングを見ていない場合は、まずいずれかのルートでクリアを目指そう。

2周目以降のプレイであれば、LAST DAYまでイベントを進め、六本木で発生する[必戦7—08]でベル・ゼブブを倒すことで永田町にルシファー戦のコマンドが出現する。なお、ユズルートではルシファー戦が発生しないため、ルシファー戦を目指す場合はユズ以外のルートを選ぶこと。

ルシファー戦の発生時間は右にまとめたように極端に短く、翔門会教祖と戦うためにビルを上った時点で消滅することに注意。なお、ルシファー戦はフリーバトル扱いのため、クリアしても時間は経過せず、バトル中に撤退することも可能だ。

◇ルシファー戦の発生時間

ジンルート	13:00
アツロウルート	12:30
カイドー・ナオヤルート	12:00 ～ 12:30
アマネルート	11:00



ルシファー戦が発生するのは永田町。青文字のイベントなので、このバトルで時間が経過することはない。

ルシファー戦に向けて準備を整えよう

攻撃力・防御力ともに桁外れのルシファーに対抗するためには、まず右にまとめたスキルを入手しておきたい。2周目のプレイですぐにルシファーへ挑戦するのではなく、仲魔の育成も兼ねて各ルートをプレイしていき、その途中でこれらのスキルを入手していくといいだろう。

全属性に耐性を持つルシファーへの攻撃手段は、万能属性の「万魔の乱舞」および「吸魔」がいい。第2形態までのルシファーに対しては「貫通」を併用しての物理スキルも有効だ。防御面では、「物理無効」や「物理反射」などの物理属性対策がもっとも重要。また、第3段階のルシファーは「吸魔」でこちらのMPを奪ってくるため、MP回復手段として「勝利のチャクラ」や「勝利の雄叫び」も欲しい。「三分の魔脈」で最大MPをアップさせるのも効果的。味方を4チームすべて出撃させる場合はMP回復用のスキルが足りないので、種族特有スキルでMPを補充できる天使や魔王をチームに入れよう。

◇ルシファー戦のまえにクラックしておきたいスキル

S堅盾の秘法	サマリカーム	万魔の乱舞
Sテトラカーン	勝利の雄叫び	物理吸収
S魔道結界・陽	勝利のチャクラ	物理反射
S烈攻の秘法	真・全門耐性	物理無効
エクストラワン	電撃吸収	メディアラハン
吸魔	常世の祈り	



自動効果スキルに「物理反射」をセットしておけばルシファーの攻撃を利用して効率よくダメージを与えられる。

味方を鍛えてルシファーに挑戦しよう

味方リーダーのうち、ルシファー戦に適しているのは魔と体の高くなるキャラクター。自由に育てられる主人公のほか、ユズ、ミドリ、マリ、アマネ、ナオヤなどが適任だ。物理攻撃の通じる第2段階のルシファーまでと割り切るなら、力の高くなるアツロウやジン、イヅナも役立つ。仲魔は種族が女神、魔神、魔王、天使、鬼神のいずれかで、自動効果スキルに2枠空きがあるものがいい。

ルシファー戦のメンバーが決定したら、ルシファー戦の増援を利用して経験値とマッカを稼ぎつつ、スキルセットボーナスで仲魔のスキルを整えていくこと。マッカが貯まったら御霊合体を利用して、仲魔の魔を40まで上げよう。回復役にする味方は速も30以上まで上げておきたい。



レベル99のルシファーに対抗するには、仲間のレベルは99、仲魔のレベルは90前後まで育てておきたい。

ルシファー戦に特化したチームを編成していざ挑戦

味方を十分に鍛えたら、下の例を参考にスキルをセットしてルシファーに挑戦しよう。味方リーダーのスキルは、メインの攻撃役に「万魔の乱舞」「吸魔」「S魔道結界・陽」と、「物理反射」または「物理吸収」をセット。サポート役は攻撃を仕掛けてルシファーの行動ゲージを増やすだけでも意味があるので、攻撃スキルはセットせずガードに徹してもいい。仲魔には御霊を利用して「物理反射」または「物理吸収」を継承させ、スキルセットボーナスでコマンドスキルに「万魔の乱舞」および「吸魔」と、「サマリカーム」または「常世の祈り」をセットしよう。どのチームが倒されてもすぐ復活させられるように、「サマリカーム」を持つ仲魔は各チームに分散させること。

ルシファー戦に特化したチーム編成

◇チーム1

キャラクター	ロキ	主人公	ビシャモンテン
コマンドスキル	万魔の乱舞	万魔の乱舞	万魔の乱舞
	吸魔	吸魔	吸魔
	常世の祈り	メディアラハン	サマリカーム
自動効果スキル	真・全門耐性	物理反射	火炎反射
	同族の心得・攻	電撃吸収	物理反射
	エクストラワン	エクストラワン	エクストラワン
種族特有および先制発動スキル	覇王の盟約	S魔道結界・陽	鬼神双手

◇チーム2

キャラクター	メタトロン	ユズ	アスタロト
コマンドスキル	万魔の乱舞	ギガジャマ	万魔の乱舞
	吸魔	渾身の一撃	常世の祈り
	サマリカーム	嵐の乱舞	吸魔
自動効果スキル	勝利の雄叫び	物理無効	魔力無効
	電撃吸収	衝撃激化	物理反射
	エクストラワン	勝利の雄叫び	電撃吸収
種族特有および先制発動スキル	天使の血杯	S烈攻の秘法	覇王の盟約

◇チーム3

キャラクター	シヴァ	アマネ	アスラおう
コマンドスキル	万魔の乱舞	氷の乱舞	万魔の乱舞
	吸魔	ブフダイン	吸魔
	常世の祈り	サマリカーム	サマリカーム
自動効果スキル	超反撃	真・全門耐性	物理反射
	勝利のチャクラ	氷結激化	勝利のチャクラ
	エクストラワン	三分の魔脈	エクストラワン
種族特有および先制発動スキル	魔力覚醒	Sテトラカーン	魔力覚醒

◇チーム4

キャラクター	ラクシュミ	マリ	ガルーダ
コマンドスキル	万魔の乱舞	炎の乱舞	万魔の乱舞
	吸魔	雷の乱舞	吸魔
	常世の祈り	常世の祈り	サマリカーム
自動効果スキル	物理反射	物理吸収	物理反射
	食いしばり	火炎激化	食いしばり
	エクストラワン	勝利のチャクラ	エクストラワン
種族特有および先制発動スキル	女神の慈愛	S堅盾の秘法	飛翔

FREE BATTLE

LAST DAY

〈自戦7-F〉

永田町

霞が関

クリア報酬

◇マッカ:10000

発生時間

◇アツロウルート
12:30
◇アマネルート
11:00
◇カイドー・ナオヤルート
12:00 ~ 12:30
◇ジンルート
13:00



勝利条件	敗北条件	出撃条件
・ルシファーの撃破	・主人公たちの全滅	

初期配置のチーム

No	配置	名前
1	L	ルシファー
	左	—
	右	—

あとから配置される配置されるチーム

No	配置	名前	No	配置	名前	No	配置	名前	No	配置	名前
A	L	デカラビア	B	L	アバドン	C	L	アバドン	D	L	デカラビア
	左	アガレス		左	アバドン		左	ベヒモス		左	アガレス
	右	アスタロト		右	アバドン		右	ベヒモス		右	アガレス
E	L	ムールムール	F	L	ムールムール	G	L	アリオク	H	L	アリオク
	左	ベヒモス		左	ベヒモス		左	アガレス		左	アガレス
	右	ベヒモス		右	ベヒモス		右	ベヒモス		右	ベヒモス

◇チーム配置の補足

ルシファーにダメージを与えるとチームA、B、C、Dが出現。チームA、B、C、Dは一定間隔ごとにランダムで再出現する。ルシファーのHPが75%以下になるとチームE、F、G、Hが出現。チームE、F、G、Hは一定間隔ごとにランダムで再出現する。なお、増援は一度に4チーム以上にはならない

出現キャラクターデータ

名前	種族	HP	MP							種族特有スキル	コマンドスキル	自動効果
アガレス	堕天使	576	223	吸	耐	―	―	耐	弱	いけにえの盟約	ギガジャマ/テトラカーン/ディアラハン	物理吸収/衝撃激化/勇者の精神
アスタロト	魔王	576	208	―	弱	耐	耐	耐	無	覇王の盟約	デスバウンド/メギドラオン/吸魔	魔力無効/貫通/エクストラワン
アバドン	邪神	450	273	弱	耐	無	耐	耐	耐	混沌の波動	ブフダイン/マハブフダイン	氷結無効/全門耐性/氷結激化
アリオク	邪神	772	99	無	弱	耐	―	耐	弱	混沌の波動	デスバウンド/テトラカーン	戦神の加護/超反撃/攻撃全体化
デカラビア	堕天使	501	253	耐	耐	―	弱	―	―	いけにえの盟約	アギダイン/護りの盾/マハラギダイン	火炎激化/勝利の美酒/勝利のチャクラ
ベヒモス	妖獣	928	73	―	弱	耐	耐	―	―	妖気迅雷	夢食い/貫通の一撃/会心の予言	エクストラゼロ/攻撃全体化/二身の残影
ムールムール	堕天使	644	224	反	弱	弱	反	反	弱	いけにえの盟約	死神の点呼/万魔の一撃/テトラカーン	貫通/勝利の息吹/エクストラワン
ルシファー 1※1	魔王	11016	10516	耐	耐	耐	耐	耐	無	覇王の盟約	マハラギダイン/マハブフダイン/渾身の一撃	攻撃全体化/物理激化/貫通
ルシファー 2※1	魔王	13016	10516	耐	耐	耐	耐	耐	無	覇王の盟約	メギドラオン/渾身の一撃/八相発破	攻撃全体化/物理激化/龍の眼光
ルシファー 3※1	魔王	16016	10516	反	耐	耐	吸	耐	無	覇王の盟約	メギドラオン/吸魔/マハジオダイン	攻撃全体化/電撃激化/龍の眼光

◇キャラクターデータの補足

※1 ルシファー 1のHPが75%以下になるとルシファー 2に、ルシファー 2のHPが25%以下になるとルシファー 3に変化する。攻撃射程は無限で、つぎの段階へ変化した直後の行動順および一定間隔ごとに「メギドラダイン」を使用する

反射ダメージを利用して第3段階まで一気に進めよう

ルシファーにはステータスの異なる3つの段階があり、第1段階のHPが75%以下になると第2段階に、第2段階のHPが25%以下になると第3段階になり、第3段階のHPを0にすると撃破となる。なお、第1および第2段階のルシファーは必ずHPが1残るため、第3段階を飛ばして勝利することはできない。

ルシファーの使う「メギドラダイン」は使用するたびに威力が上がるため、時間をかけるほどこちらが不利になる。第2段階までのルシファーには物理攻撃が通用するので、「テトラカーン」や「物理反射」でルシファーの物理攻撃を反射するか、「貫通」および「物理激化」で強化した「デスバウンド」や「捨身の一撃」を連発して、すばやく第3段階まで進めてしまうといい。敵の増援はリーダー以外を倒した状態でわざと残し、あとから出現する強力な増援が出てこないようにしよう。

物理攻撃を反射する第3段階のルシファーに対しては、おもに「万魔の乱舞」と「吸魔」でダメージを与えていく。ルシファーの「吸魔」によってこちらのMPが尽きそうなときは、わざと残しておいた増援に攻撃を行ない、「勝利のチャクラ」や魔王の種族特有スキルを利用してMPを回復しよう。MPが完全に尽きたチームも、ルシファーに対して攻撃だけは行なうこと。ルシファーにダメージを与えられなくても、行動力ゲージを増加させて行動順を遅らせるだけで意味はある。



第2段階のルシファーが使う「八相発破」を反射すれば、あっという間に第3段階へ進めることが可能だ。



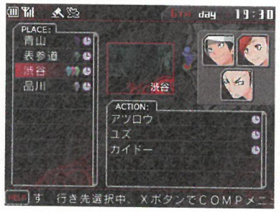
第3段階のルシファーに対しては、「吸魔」を使ってMPを奪いながらHPにもダメージを与えていく戦法が有効。

ルート分岐の条件と解説

LAST DAYは5つのルートに分かれており、どのルートに進めるようになるのかは主人公の行動次第だ。ここでは各ルートに進むためのポイントと注意点を紹介しているので、ルート分岐の詳細や条件を調べるのに役立てよう。

全ルート制覇を目指す

LAST DAYはアツロウ、アマネ、カイドー・ナオヤ、ジン、ユズルートに分岐し、選んだ決断イベントによって進むルートが決定される（→P177）。決断イベントには6つあり、ユズルートの決断イベントに発生条件はないが、ほかの5つは特定の条件を満たさないと発生しない。下に決断イベントを発生させるポイントをまとめてあるので、これを見て全ルート制覇を目指そう。



1周で全決断イベントを発生させるのは困難だが、イベントを厳選して行なえば不可能ではない（→P308）。

アマネ、カイドー・ナオヤ、ジンルート共通の注意点

これらのルートは、ハルが死亡すると進めないという共通の注意点がある。ハルを生存させるには、4TH DAYの［任意4－26］を行なった時点でハルの好感度がマイナス6以上必要だ。ハルの好感度が低下するイベントは［必戦3－07］と［任意3－24］しかなく、両方で好感度を低下させなければまず問題ないだろう。あとは127ページで紹介しているように、ハルを説得すればいい。



ハルの好感度を低下させてしまった場合でも、別のイベントでハルの好感度を上げれば十分フォローできる。

アツロウルートへ進むためのポイント

アツロウルートに進むための条件で見逃しやすいのは、下表のポイント❶だ。関連する3つのイベントはどれも5TH DAY中に発生するので、この日のうちに進めておくといい。また、アツロウルートへ進むなら、ケイスケの生存も条件のひとつ。［任戦5－18］を行なえばケイスケの生存が確定するが、このイベントは別のイベントと連動しているため発生時間に注意すること（→P148）。

◇［必須6－36］決断〈アツロウ〉発生のために必要なポイント

	ポイント	必要なイベント	参照ページ
❶	右のイベントをすべて行ない、ナオヤの資料を解読する	［任意4－21］ナオヤの荷物	P129、150
		［任意5－11］荷物の受け取り	P151
		［任意5－15］資料の解読	P151、178
❷	右のイベントを行ない、ケイスケを生存させる	［任戦5－18］芝公園のバトル〈1〉	P151
❸	右のイベントを行なう	［任意6－12］アツロウの未来	P178
❹	右のイベントのうちいずれかを行ない、アマネに協力してもらう約束を交わす	［任意6－21］アマネの願い	P179
		［任意6－22］サーバーの場所	P179
		［任意6－24］ジンの迷い〈2〉	P179

アマネルートに進むためのポイント

アマネルートへ進める決断イベント［必須6－39］は、こなしておくべきイベントが少なく、アマネの好感度に注意していれば容易に発生条件を満たせる。ただし、アマネの好感度は上昇させるチャンスが多いものの、下がる選択肢も多いことに注意したい。312ページ以降で好感度変化イベントを確認し、選択肢を間違えないようにしよう。



4TH DAY以降から、アマネの好感度が上昇するイベントが増える。これらのイベントを見逃さないようにしよう。

◇［必須6－39］決断〈アマネ〉発生のために必要なポイント

	ポイント	必要なイベント	参照ページ
❶	6TH DAYの19:30までにアマネの好感度を35以上にする	アマネの好感度が変化するイベント	P312 ～ 316
❷	右のイベントを行ない、ハルを説得する（→P127）	［任意4－26］ハル説得	P129
❸	右のイベントを行なう	［任意6－21］アマネの願い	P179

カイドー・ナオヤルートに進むためのポイント

ほかのルートと違い、カイドー・ナオヤルートへは［必須6－34］と［必須6－38］のうち、どちらか一方を発生させれば進めるようになる。

下にまとめたように比較的条件を満たしやすいのは［必須6－34］のほうだが、失敗したときに備えて両方の発生条件を満たせるように各イベントを進めるといいだろう。なお、［必須6－38］を発生させるには、カイドーの好感度を34以上にしなければならない。マリのバッグをカイドーに渡したり、メールを返信するなどして、カイドーの好感度をこまめに上昇させておこう。



カイドーの好感度は、マリを助けることで自然と上昇する。マリを生存させるように行動しよう（→P127）。

◇［必須6－34］決断〈ナオヤ〉発生のために必要なポイント

	ポイント	必要なイベント	参照ページ
❶	右のイベントを行ない、ハルを説得する（→P127）	［任意4－26］ハル説得	P129
❷	右のイベントを行ない、ミドリが仲間から外れない選択肢を選ぶ（→P149）。もしくはこのイベント自体を発生させない	［任戦5－18］芝公園のバトル〈1〉	P151
❸	右のイベントで、主人公が3回行動するあいだに6チームの敵を撃破しナオヤに認めてもらう	［必戦5－31］霞が関のバトル〈2〉	P151
❹	右のイベントを行なう	［任意6－11］ナオヤの誘い	P177

◇［必須6－38］決断〈カイドー〉発生のために必要なポイント

	ポイント	必要なイベント	参照ページ
❶	6TH DAYの13:00までにカイドーの好感度を34以上にする	カイドーの好感度が変化するイベント	P312 ～ 316
❷	右のイベントを行ない、ハルを説得する（→P127）	［任意4－26］ハル説得	P129
❸	右のイベントを行ない、ミドリが仲間から外れない選択肢を選ぶ（→P149）。もしくはこのイベント自体を発生させない	［任戦5－18］芝公園のバトル〈1〉	P151
❹	右のイベントを行ない、選択肢「全く同感だ」か「道徳心などない」を選ぶ（→P177）	［任意6－20］カイドーの野望〈1〉	P179
❺	右のイベントをすべて行なう	［任意6－23］カイドーの野望〈2〉	P179
		［任意6－25］カイドーの野望〈3〉	P179

ジンルートに進むためのポイント



ジンルートに進むには、ジンの力になってあげることが重要だ。とにかく協力的な選択肢を選んでいこう。

ジンルートへ進むためには、下のようにこなすべきイベントが多く、もっとも困難なルートといえる。とくにポイント❶と❼で選択肢を選び間違えると、その時点でジンルートへの道が閉ざされることに注意。また、アヤの調査で得たアズマの情報を、ジンに伝えるのも見逃しやすい。ポイント❸のイベントを行なうときは、「アズマを知ってる？」や「実はアズマが…」などの選択肢を選んで、必ずアズマの情報をジンに伝えておくこと。

◆[必須6−35]決断〈ジン〉発生のために必要なポイント

ポイント	必要なイベント	参照ページ
❶ 右のイベントで選択肢「協力しましょうか」を選び、アヤの調査に協力する	[任意4−08]ジンの主張	P128、150
❷ 右のイベントをすべて行ない、アズマの情報を得る	[任意4−09]アヤの調査〈1〉	P128、150、178
	[任意4−10]アヤの調査〈2〉	P128、150、178
	[任意4−11]アヤの調査〈3〉	P128、150、178
	[任意4−12]アヤの調査〈4〉	P128、150、178
❸ 右のイベントのうちいずれかを行ない、アズマの情報をジンに伝える(→P126)	[任意4-13]ジンへの報告	P128、150、178
	[任意5-08]メールの返答	P151
	[任意5-23]ジンの望む世界	P151
	[必須6-05]アヤのシーケンサー	P178
❹ 右のイベントを行ない、ハルを説得する(→P127)	[任意4−26]ハル説得	P129
❺ 右のイベントをすべて行ない、ナオヤの資料を解読する	[任意4−21]ナオヤの荷物	P129、152
	[任意5−11]荷物の受け取り	P153
	[任意5−15]資料の解読	P153、178
❻ 右のイベントを行なう	[任戦6−16]ヒルズ前のバトル〈1〉	P179
❼ 右のイベントで選択肢「手伝うよ」を選び、ジンに協力する(→P177)	[必須6−18]ジンの迷い〈1〉	P179
❽ 右のイベントを行ない、アマネに協力してもらう約束を交わす	[任意6−24]ジンの迷い〈2〉	P179

全ルートに進むためのイベントリスト



イヅナやマリなどのように、加入条件を満たしていても特定のルートでしか加入しない仲間もいる(→P32)。

つぎのページからは、1周で全決断イベントを発生させるために必要なイベントを時間順に紹介する。このとおりにゲームを進めれば、すべての決断イベントが発生するだけなく、イヅナやマリといった仲間の加入条件も満たせる。リストの横にはチェックボックスがあるので、全ルート制覇を目指したり、どのルートへ進むか迷っているときに役立てよう。注意点は備考を見逃さないようにすることだ。「○○の好感度変化」とあるイベントでは、最低でもルート分岐やその仲間が加入するのに必要な値まで上昇させること。

◆DAY BEFORE 日常の終焉　発生順イベントリスト

	時間	イベント番号とタイトル	場所とコマンド		備考
□	15:30	[必須0−01]仲間たちとの待ち合わせ	渋谷	−	
□	16:00	空き時間			
□	16:30	[必須0−04]ユズとのデート	表参道	ユズ	
□	17:00	[必須0−05]ナオヤの忠告	青山	青山住宅街	
□	17:30 18:00	[必戦0−06]電気博物館前のバトル〈1〉	渋谷	アツロウ	
□	18:30	[必須0−07]ナオヤからのメール	青山	青山住宅街	
□	19:00	[必戦0−08]青山霊園のバトル〈1〉	青山	青山霊園	アマネの好感度変化(→P312)

◆1ST DAY 東京封鎖 発生順イベントリスト

	時間	イベント番号とタイトル	場所とコマンド		備考
□	8:30	[必須1−01]1ST DAY開始	渋谷	−	
□	9:00	[必須1−04]カイドーとの出会い	渋谷	？？？	
□	9:30	[必須1−05]恵比寿の封鎖確認	恵比寿	山手線を見る	
□	10:00	空き時間			
□	10:30	[必須1−06]ケイスケとの出会い	新宿	山手線を見る	
□	11:00	[必須1−07]ジンとの出会い	表参道	？？？	
□	11:30	[必戦1−08]チネチティ広場のバトル〈1〉	新宿	ナオヤ	
□	12:00	[必須1−09]ハルの路上ライブ	六本木	？？？	ハルの好感度変化(→P312)
□	12:30	[必須1−10]西側通行止め	池袋	山手線を見る	
□	13:00	[必戦1−11]ドーム球場前のバトル〈1〉	水道橋	東京ドーム	
□	13:30	[必須1−12]手動充電器入手	秋葉原	ケイスケ	
□	14:00	[必須1−13]ミドリとの出会い	池袋	？？？	
□	14:30	[必須1−14]上野の封鎖確認	上野	山手線を見る	
□	15:00	[必須1−15]東京の封鎖確認	東京	山手線を見る	
□	15:30	[必須1−16]ハルと翔門会	六本木	ハルと？？？	ハルの好感度変化(→P312)
□	16:00	[必須1−17]アマネとの再会	芝公園	？？？	アマネの好感度変化(→P312)
□	16:30	[必須1−18]品川の封鎖確認	品川	山手線を見る	
□	17:00	[必戦1−19]武芸館前のバトル〈1〉	九段下	ハル	ハルの好感度変化(→P312)
□	17:30	[必戦1−21]青山霊園のバトル〈2〉	青山	青山墓地	
□	18:00	空き時間			
□	18:30	空き時間			
□	19:00	[必須1−23]1ST DAY終了	渋谷	アツロウとユズ	

◆2ND DAY 出口を求めて 発生順イベントリスト

	時間	イベント番号とタイトル	場所とコマンド		備考
□	8:30	[必須2−01]2ND DAY開始	渋谷	−	
□	9:00	[必須2−02]コンテナの物資〈1〉	新宿	神無伎町	
□	9:30	[必須2−04]ジンとカイドーＣＯＭＰを知る	表参道	ジンとカイドー	
□	10:00	[必須2−05]ホンダとの出会い	渋谷	首都高渋谷出口	
□	10:30	空き時間			
□	11:00	[必須2−07]マリとの出会い	神田	？？？	
□	11:30	[必戦2−10]東京タワー下のバトル〈1〉	芝公園	東京タワー	
□	12:00	[必須2−11]ジャーナリスト、ショウジ登場	池袋	？？？	
□	12:30	[必須2−13]芝公園の難民	芝公園	芝公園	
□	13:00	[必戦2−14]赤坂トンネルのバトル〈1〉	赤坂	赤坂トンネル	
□	13:30	[必須2−15]悪魔の出現とCOMP	表参道	アツロウ	
□	14:00	空き時間			
□	14:30	[必戦2−17]衛国寺のバトル〈1〉	池袋	カイドーとホンダ	
□	15:00	[必須2−16]自衛隊との交渉	渋谷	ホンダ	
□	15:30	[任意2−19]吸血鬼事件	神田	カイドー	カイドーの好感度変化(→P313)
□	16:00	[任意2−21]カイドーとマリの関係	神田	カイドーとマリ	カイドーの好感度変化(→P313)
□	16:30	[任意2−23]幼なじみ〈カイドー編〉	神田	カイドー	カイドーの好感度変化(→P313)
□	17:00	[必戦2−25]東京タワー下のバトル〈2〉	芝公園	東京タワー	アマネの好感度変化(→P313)
□	17:30	[必戦2−26]東洋アンズ前のバトル〈1〉	池袋	ケイスケとミドリ	
□	18:00	空き時間			
□	18:30	空き時間			
□	19:00	[必須2−29]2ND DAY終了	渋谷	アツロウとユズ	アマネの好感度変化(→P313)

◇3RD DAY ベル・デル 発生順イベントリスト

	時間	イベント番号とタイトル	場所とコマンド		備考
□	8:30	[必須3－01]3RD DAY開始	渋谷	－	
□	9:00	[必須3－02]ショウジと情報交換	神田	ショウジ	
□	9:30	[必須3－04]イヅナとの接触	赤坂	赤坂トンネル	イヅナの好感度変化(→P313)
□	10:00	[必須3－06]ベル・デルの情報	新宿	ナオヤ	
□	10:30	[必戦3－07]野外音楽堂のバトル〈1〉	東京	ハル	ハルの好感度変化(→P313)
□	11:00	空き時間			
□	11:30	空き時間			
□	12:00	空き時間			
□	12:30	[必戦3－12]東洋アンズ前のバトル〈2〉	池袋	ミドリ	
□	13:00	[必須3－14]COMPの解析	品川	アツロウ	
□	13:30	[必須3－15]ヤドリギ探し〈1〉	永田町	ヤドリギの情報を探す	左の3つのイベントを行なっても時間は経過しないので、空き時間として利用可能
□		[必須3－16]ヤドリギ探し〈2〉	水道橋	ヤドリギの情報を探す	
□		[必須3－17]ヤドリギ探し〈3〉	九段下	ヤドリギの情報を探す	
□	14:00	空き時間			
□	14:30	[任戦3－19]ドーム球場前のバトル〈2〉	水道橋	ミドリ	
□	15:00	[任意3－21]ミドリとジャックフロスト	新宿	ミドリ	
□	15:30	[必戦3－22]宮下公園のバトル〈2〉	渋谷	カイドーとホンダ	
□	16:00	[必戦3－23]武芸館前のバトル〈2〉	九段下	武芸館	
□	16:30	[必戦3－26]霞が関のバトル〈1〉	永田町	ヤドリギの情報を探す	
□	17:00	空き時間			
□	17:30	[必戦3－27]青山霊園のバトル〈3〉	青山	青山霊園	
□	18:00	[必須3－28]ベルの王	新宿	？？？	
□	18:30	空き時間			
□	19:00	[必須3－29]3RD DAY終了	渋谷	アツロウとユズ	アマネとカイドーの好感度変化(→P314)

◇4TH DAY 崩壊する理性 発生順イベントリスト

	時間	イベント番号とタイトル	場所とコマンド		備考
□	8:30	[必須4－01]4TH DAY開始	渋谷	－	ハルの好感度変化(→P314)
□	9:00	[必須4－02]ミドリの悪魔退治	池袋	ミドリ	
□	9:30	[必須4－05]コンテナの物資〈2〉	新宿	アツロウ	
□	10:00	空き時間			
□	10:30	[必須4－06]教祖との会話	品川	アズマ	
□	11:00	[必戦4－07]東洋アンズ前のバトル〈3〉	池袋	ミドリ	
□	11:30	[任意4－08]ジンの主張	芝公園	ジン	選択肢「協力しましょうか」を選び、アヤの調査に協力する
□	12:00	[任意4－09]アヤの調査〈1〉	表参道	アヤの調査をする	左の4つのイベントを行なっても時間は経過しないので、空き時間として利用可能
□		[任意4－10]アヤの調査〈2〉	品川	アヤの調査をする	
□		[任意4－11]アヤの調査〈3〉	六本木	アヤの調査をする	
□		[任意4－12]アヤの調査〈4〉	品川	アヤの調査をする	
□	12:30	[必須4－16]アツロウの主張	渋谷	アツロウ	
□	13:00	[必須4－17]ミドリ合流	表参道	ミドリ	
□	13:30	空き時間			
□	14:00	空き時間			
□	14:30	[必戦4－18]チネチティ広場のバトル〈2〉	新宿	神無伎町	
□	15:00	[必戦4－22]ドーム球場前のバトル〈3〉	水道橋	カイドーとホンダ	
□	15:30	[必須4－23]ショウジの情報	神田	ショウジ	
□	16:00	[必須4－25]怒るカイドー	渋谷	カイドー	カイドーの好感度変化(→P314)
□	16:30	[任意4－21]ナオヤの荷物	品川	アズマ	
□	17:00	[任意4－26]ハル説得	渋谷	ハル	ハルを説得し、ハルを生存させる(→P127)
□	17:30	[必戦4－27]宮下公園のバトル〈3〉	渋谷	マリ	
□	18:00	[必戦4－28]武芸館前のバトル〈3〉	九段下	武芸館	
□	18:30	[任意4－30]マリのバッグ探し〈1〉	神田	マリのバッグを探す	
□		[任意4－31]マリのバッグ探し〈2〉	秋葉原	マリのバッグを探す	
□		[任意4－32]マリのバッグ探し〈3〉	上野	マリのバッグを探す	
□		[任意4－33]カイドーの主張	芝公園	カイドー	選択肢「マリの話をする」を選んだあと「マリのバッグを渡す」を選び、カイドーにマリのバッグを渡す。カイドーの好感度変化(→P315)
□	19:00	[必須4－35]4TH DAY終了	渋谷	アツロウとユズ	

◇5TH DAY 封鎖の真実 発生順イベントリスト

	時間	イベント番号とタイトル	場所とコマンド		備考
□	8:30	[必須5－01]5TH DAY開始	渋谷	－	イヅナの好感度変化(→P315)
□	9:00	[必戦5－02]東洋アンズ前のバトル〈4〉	池袋	サンセット通り	
□	9:30	[必須5－06]ケイスケの暴走	秋葉原	ケイスケ	
□	10:00	[必須5－12]アマネの内に宿しもの	品川	アマネと教祖	
□	10:30	[任意5－11]荷物の受け取り	品川	アズマ	
□	11:00	[任意5－15]資料の解読	秋葉原	アツロウ	
□	11:30	空き時間			
□	12:00	[任戦5－17]武芸館前のバトル〈4〉	九段下	マリ	マリにクドラクを倒させる。カイドーの好感度変化(→P315)
□	12:30	空き時間			
□	13:00	[任戦5－18]芝公園のバトル〈1〉	芝公園	ケイスケ	ミドリとケイスケが仲間になる選択肢を選ぶ(→P149)
□	13:30	空き時間			
□	14:00	[必戦5－21]赤坂トンネルのバトル〈2〉	赤坂	イヅナと伏見	イヅナの好感度変化(→P315)
□	14:30	[必須5－24]帰りたいユズ〈1〉	渋谷	ユズ	
□	15:00	[必須5－26]アマネの忠告	六本木	アマネ	アマネの好感度変化(→P316)
□	15:30	[必須5－28]ＣＯＭＰ開発の経緯	品川	翔門会施設	
□	16:00	[必戦5－29]宮下公園のバトル〈4〉	渋谷	宮下公園	
□	16:30	[任意5－25]ベル・ベリトと翔門会	赤坂	イヅナ	イヅナの好感度変化(→P315)
□	17:00	空き時間			
□	17:30	[必戦5－31]霞が関のバトル〈2〉	永田町	ナオヤ	主人公が3回行動するあいだに6チームの敵を撃破し、ナオヤに認めてもらう
□	18:00	空き時間			
□	18:30	空き時間			
□	19:00	[必須5－32]5TH DAY終了	渋谷	アツロウとユズ	アマネとカイドーの好感度変化(→P316)

◇6TH DAY 決断の刻 発生順イベントリスト

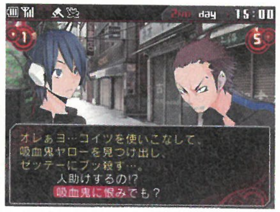
	時間	イベント番号とタイトル	場所とコマンド		備考
□	8:30	[必須6－01]6TH DAY開始	渋谷	－	
□	9:00	[必須6－05]アヤのシーケンサー	表参道	ジン	選択肢「アズマを知ってる？」を選んで、アズマの情報をジンに伝える(→P126)
□	9:30	[必戦6－06]霞が関のバトル〈3〉	永田町	汚染地域	
□	10:00	[必須6－07]アマネの理想〈2〉	芝公園	アマネ	アマネの好感度変化(→P316)
□	10:30	[必須6－09]ジコクテンを倒した理由	品川	イヅナ	
□	11:00	[任意6－04]マリのお礼	神田	マリ	選択肢「良く考えてからならね」を選び、マリが加入する条件を満たす
□	11:30	[任戦6－08]チネチティ広場のバトル〈3〉	新宿	？？？	選択肢「悪魔を助ける」を選び、ジャアクフロストが加入する条件を満たす
□	12:00	[任戦6－16]ヒルズ前のバトル〈1〉	六本木	ジンとアズマ	
□	12:30	[必戦6－10]ドーム球場前のバトル〈5〉	水道橋	東京ドーム	
□	13:00	[任意6－11]ナオヤの誘い	青山	ナオヤ	
□	13:30	[任意6－12]アツロウの未来	渋谷	アツロウ	
□	14:00	[必須6－13]カイドーへのフォロー	渋谷	カイドー	
□	14:30	[必須6－15]イザ・ベルの情報	永田町	イヅナ	
□	15:00	[必須6－17]ベル・ゼブブの情報	新宿	？？？	
□	15:30	[必須6－18]ジンの迷い〈1〉	表参道	ジン	選択肢「手伝うよ」を選ぶ
□	16:00	[任意6－20]カイドーの野望〈1〉	渋谷	カイドー	選択肢「全く同感だ」か「道徳心などない」を選ぶ(→P177)
□	16:30	[任意6－23]カイドーの野望〈2〉	品川	翔門会施設	
□		[必戦6－26]上野駅前のバトル	上野	ホンダ	
□	17:00	[任意6－24]ジンの迷い〈2〉	品川	ジンとアマネ	
□	17:30	[任意6－21]アマネの願い	芝公園	アマネ	アマネの好感度変化(→P316)
□	18:00	[必戦6－30]野外音楽堂のバトル〈2〉	東京	ハルと？？？	
□	18:30	[任意6－25]カイドーの野望〈3〉	渋谷	カイドー	
□	19:00	[必須6－33]6TH DAY終了	渋谷	アツロウとユズ	

好感度変化イベントリスト

ここでは特定キャラクターの主人公に対する好感度が変化するイベントおよび選択肢と、変動値について紹介していく。好感度が原因で特定のイベントを発生させられない場合は、このページを参考に攻略しよう。

ルート分岐と仲間のことを考えて選択肢を選ぼう

好感度はアマネ、イヅナ、カイドー、ハルの4人に存在し、好感度が低いまま特定のイベントまで進めてしまうと、アマネ、イヅナ、カイドーからは協力を得られず、ハルは自殺しやすくなる。イヅナ以外の3人は好感度によって展開の変化するイベントがルート分岐に関係しているので、この3人が関係するルートを選ぶ場合は要注意。



好感度を低いままにしておく利点はほとんどなく、基本的に好感度の上がる選択肢を選んでいけば間違いない。

DAY BEFORE

◇[必戦0−08]青山霊園のバトル〈1〉

番号	好感度が変化する状況またはセリフ	選択肢	好感度変化
1	ユズ「明るくなるまで、ここにいろって…。ど、どうする…？」※1	「……」	−
		「言われた通りにしよう」	アマネ＋3

※1 バトル後に発生

1ST DAY

◇[必須1−09]ハルの路上ライブ

番号	好感度が変化する状況またはセリフ	選択肢	好感度変化
1	アツロウ「ハル、か…。オレもファンになりそうだぜ！」	「オレもファンになりそう」	ハル＋2
		「オレはちょっと…」	−

◇[必須1−16]ハルと翔門会

番号	好感度が変化する状況またはセリフ	選択肢	好感度変化
2	ハル「いいんだよ、音楽の好みなんて、人それぞれさ…ねぇ？」	「ちゃんと聞いていました」	ハル＋1
		「今の男は誰ですか？」	−

◇[必須1−17]アマネとの再会

番号	好感度が変化する状況またはセリフ	選択肢	好感度変化
3	アツロウ「…昨夜の女の子だな。神秘的というか、良く見たら可愛いよなぁ？」	「そう思う」	アマネ＋5
		「それほどじゃないな」	−
4	翔門会信者「翔門会では、現代にふさわしい、価値ある人間関係の素晴らしさを、皆様に知って頂きたいと考えております。」	「素晴らしい考えだ」	アマネ＋2
		「自分には必要ない」	−
5	アマネ「あなたにも神魔の声が、聞こえているのではありませんか？　姿が見えているのではありませんか？」	「神魔の存在を感じる」	アマネ＋5
		「神魔なんていないよ」	−
6	アマネ「…1つ、お伺いしたい事があります。あなた方は、一体どこでそのCOMPを手に入れたのですか？」	「ナオヤにもらった」	アマネ＋1
		「答える必要はない」	−

◇[必戦1−19]武芸館前のバトル〈1〉

番号	好感度が変化する状況またはセリフ	選択肢	好感度変化
7	ハル「アンタらは…。…アタシの事なんて放っておいて、逃げた方がいいよ。」※2	見捨てるなんて出来ない	ハル＋3
		すぐ助けます！	
8	ユズ「ロック歌手特有の、冷めたポーズならいいんだけど…。」※3	「そうかもね」	−
		「それにしてはおかしい」	ハル＋1
9	ユズ「ところで、<ニックネーム>。ハルと何を話してたの…？」※3	「別に…」	ハル＋2
		「実は…」	−

※2 最初にハルへ近づいた味方が主人公の場合に発生　※3 バトル後に発生

2ND DAY

◇[任意2−03]ハルを捜す人〈1〉　発生期間は2ND〜3RD DAY

番号	好感度が変化する状況またはセリフ	選択肢	好感度変化
10	男性「ああ、社長に電話したら、ぜひ、契約を取って来いと言われてね。それで、彼女を探してる。」	「それは凄い」	ハル＋1
		「ウソついてるね」	−

◇[任意2−09]カイドー別行動

番号	好感度が変化する状況またはセリフ	選択肢	好感度変化
11	イベント開始時	−	カイドー＋5

◇[任意2−19]吸血鬼事件　発生期間は2ND〜4TH DAY

番号	好感度が変化する状況またはセリフ	選択肢	好感度変化
12	イベント開始時	−	カイドー＋5
13	カイドー「…改めて考えてみるとヨ。コイツはマジに、吸血鬼の仕業じゃねぇかって、思えて来てな。」	「なぜそう思う？」	−
		「同感だね」	カイドー＋1
14	カイドー「オレぁヨ…コイツを使いこなして、吸血鬼ヤローを見つけ出し、ゼッテーにブッ殺す…。」	「人助けするの!?」	−
		「吸血鬼に恨みでも？」	カイドー＋1

◇[任意2−21]カイドーとマリの関係　発生期間は2ND〜4TH DAY

番号	好感度が変化する状況またはセリフ	選択肢	好感度変化
15	イベント開始時	−	カイドー＋5

◇[任意2−23]幼なじみ〈カイドー編〉　発生期間は2ND〜4TH DAY

番号	好感度が変化する状況またはセリフ	選択肢	好感度変化
15	イベント開始時	−	カイドー＋5
16	カイドー「…オレにもヨ、気になる女がいる。ケッ…らしくもねぇ話だが、どうにも出来やしねぇ…。」	「相手は誰？」	−
		「マリ先生でしょ？」	カイドー＋2
17	カイドー「だがよ、アイツは悪魔使いじゃねぇ。犯人を見つけたところで、逆に殺されちまうぜ…。」	「助ければ？」	−
		「先に犯人を捕まえろ」	カイドー＋1

◇[必戦2−25]東京タワー下のバトル〈2〉

番号	好感度が変化する状況またはセリフ	選択肢	好感度変化
18	アツロウ「翔門会がそのプログラムを使って、自作自演してるかもって話だよ。」※4	「あり得るかも」	アマネ−2
		「それはないだろう」	アマネ＋2

※4 バトル後に発生

◇[必須2−29]2ND DAY終了

番号	好感度が変化する状況またはセリフ	選択肢	好感度変化
19	AMANEからのメール「あなたは誰？」へ返信	「悪いけどあまり興味ないなぁ」	アマネ−5
		「興味があるのでもっと教えて」	アマネ＋5

3RD DAY

◇[必須3−04]イヅナとの接触

番号	好感度が変化する状況またはセリフ	選択肢	好感度変化
21	イヅナ「…この状況になっても悪魔を出さないのだから、君たちの話を信じても良さそうね。」	「じゃあ外に出してよ」	−
		「封鎖の原因は悪魔なの？」	イヅナ＋2
22	イヅナ「もし君たちが、何か情報を持っているなら、何でもいいから、私に教えて欲しいの。」	「4日後に何か起こるらしい」	イヅナ＋2
		「情報なんてない」	−

◇[必戦3−07]野外音楽堂のバトル〈1〉

番号	好感度が変化する状況またはセリフ	選択肢	好感度変化
20	「ハルに何と声をかけますか？」※5	「今助けるから」	−
		「すぐ終わるよ」	−
		「面倒な人だなぁ」	ハル−5
21	ハル「…は？　怪しいオヤジ…？」※6	「ハルの力を狙ってる」	ハル＋1
		「ユズ、話してあげて」	−

※5 ハルへ最初にダメージを与えた敵に対して、味方の中で主人公が最初に攻撃すると発生
※6 [任意2−08]ハルを捜す人〈2〉を行なっているとバトル後に発生

3RD DAY続き

◇[任意3−09]ハルの過去 発生期間は3RD ~ 4TH DAY

番号	好感度が変化する状況またはセリフ	選択肢	好感度変化
22	イベント開始時	—	ハル +2
23	ハル「…でも、これだけ顔を合わせると、なんだか特別な縁を感じるよ。」	「本当にそう思う」	ハル +1
		「偶然だと思う」	—
24	ハル「…ま、アタシがこんなこと言ってもさ。どうせ言葉遊びにしかならないって、ホントは分かってるんだけどね…。」	「言葉遊び？」	—
		「……」	ハル +1

◇[任意3−11]D−VAについて 発生期間は3RD ~ 4TH DAY

番号	好感度が変化する状況またはセリフ	選択肢	好感度変化
25	イベント開始時	—	ハル +2

◇[任意3−24]ジンの頼み 発生期間は3RD ~ 4TH DAY

番号	好感度が変化する状況またはセリフ	選択肢	好感度変化
26	ジン「知らずに関わって君を悲しませる事も、アイツがそんな事になるのも、俺は見たくないんだ…。」	「それは目を背けてるだけだ」	ハル +2
		「確かに面倒はイヤだ」	ハル −3
27	ジン「だから、アヤが失踪したと知れば、自分が追い出したって考えちまう。それだけは絶対にさけたいんだ。」	「分かった」	ハル +1
		「知らせたらどうなる？」	—

◇[必須3−29]3RD DAY終了

番号	好感度が変化する状況またはセリフ	選択肢	好感度変化
28	ニカイドウからのメール「元気か？」へ返信	「オレが世界征服してやる」	カイドー +5
		「考えておくよ」	—
29	AMANEからのメール「歴史が動きました」へ返信	「そんなの興味ない」	アマネ −5
		「やれるだけやるよ」	アマネ +5

4TH DAY

◇[必須4−01]4TH DAY開始

番号	好感度が変化する状況またはセリフ	選択肢	好感度変化
30	ユズ「それから…話は変わるけどさ、自殺するロック歌手っていうのが、ちょっと気になっちゃって…。」	「ハルかもしれない」	ハル +2
		「知らない人」	—

◇[任意4−04]アマネの理想〈1〉

番号	好感度が変化する状況またはセリフ	選択肢	好感度変化
31	イベント開始時	—	アマネ +10
32	アマネ「神が完全な存在であるならば、なぜ人間を誘惑する、悪魔のような存在をお創りになったのでしょうか？」	「それが試練だから」	アマネ +3
		「神も不完全だから」	—

◇[任意4−15]アヤの調査〈カイドー編〉 発生期間は4TH ~ 5TH DAY

番号	好感度が変化する状況またはセリフ	選択肢	好感度変化
33	イベント開始時	—	カイドー +5
34	カイドー「ジンさんとアヤさんは、初めて会った時に、お互いの事を運命の相手だって分かったんだとヨ…。」	「信じられる」	—
		「信じられない」	カイドー +1
35	カイドー「おっと…ところで、マリ姉のバッグは見つかったンか？」※7	「マリのバッグを渡す」	カイドー +5
		「見つかってない」	—

※7 マリのバッグを持っていると発生

◇[必須4−25]怒るカイドー

番号	好感度が変化する状況またはセリフ	選択肢	好感度変化
36	カイドー「…オマエら何か知らねぇか？」	「それはケイス…」	カイドー +5
		「知らないね」	—

◇[任意4−26]ハル説得

番号	好感度が変化する状況またはセリフ	選択肢	好感度変化
37	ハル「アタシが…悪魔を喚んだから…?全部…アタシのせいで…、東京が隔離されたんだ…。」	「そうなの？」	—
		「そうじゃないよ」	ハル +2

◇[任意4−33]カイドーの主張 発生期間は4TH ~ 5TH DAY

番号	好感度が変化する状況またはセリフ	選択肢	好感度変化
38	イベント開始時	—	カイドー +5
39	カイドー「ま、そんだけ変な生きモン、引き連れて歩いてりゃ、分かって当然だがヨ…？」または「…フン。ま、変な生きモン平気で引き連れて歩いてるオマエには、分からねぇか。」	「失礼な事を言うな！」	—
		「分かってもらえるか」	カイドー +1
40	カイドー「…なぁ、正直なところを聞かせろヨ。オマエ、この力をどうする気だ？」	「自分のために使う」	カイドー +2
		「正義のために使う」	—
41	カイドー「…あ？今、何つったんだ、オマエ。マリ姉が吸血鬼と戦ってるだと？」※8	「マリのバッグを渡す」	カイドー +5
		「特に何でもない」	—

※8 マリのバッグを持っており、直前の選択肢で「マリの話をする」を選んだ場合に発生

◇[任意4−34]バッグをカイドーに渡す 発生期間は4TH ~ 5TH DAY

番号	好感度が変化する状況またはセリフ	選択肢	好感度変化
42	カイドー「よぉ…オマエら、…何かあったかヨ？」	「マリのバッグを渡す」	カイドー +5
		「特に何でもない」	—

5TH DAY

◇[必須5−01]5TH DAY開始

番号	好感度が変化する状況またはセリフ	選択肢	好感度変化
43	アツロウ「…だとすれば、次に考える事は、誰から情報を得るかだな…。」	「イヅナさんだな」	イヅナ +2
		「ショウジさんだ」	—

◇[任意5−08]メールの返答

番号	好感度が変化する状況またはセリフ	選択肢	好感度変化
44	ジン「ハルについて、だったな？悪いが、今から言う事は、他言無用で頼むぜ？」※9	「当たり前でしょ」	ハル +1
		「努力だけはします」	—
45	ジン「アイツが生き急ぐように見えるのは、そんな理由からなんだよ。」※9	「そうは見えない」	—
		「そうだったのか」	ハル +1

※9 4TH DAYの夜、GINからのメール「みんなを頼む」に「ハルの事を詳しく」と返信していると発生

◇[任意5−09]アヤの思い出

番号	好感度が変化する状況またはセリフ	選択肢	好感度変化
46	イベント開始時	—	ハル +3

◇[任戦5−17]武芸館前のバトル〈4〉

番号	好感度が変化する状況またはセリフ	選択肢	好感度変化
47	マリにクドラクを倒させる	—	カイドー +10

◇[必戦5−21]赤坂トンネルのバトル〈2〉

番号	好感度が変化する状況またはセリフ	選択肢	好感度変化
48	イヅナ「私たちはそれを使わずに済ませるために、こうして頑張っているの。」※10	「信じます」	イヅナ +5
		「信じられない！」	—
49	イヅナ「…それでも政府は我々を派遣した。その意味を、良く考えて。」※10	「勝算がある？」	—
		「捨て駒だろ？」	イヅナ −5
50	イヅナ「でも、ほんの少しでも、作戦が成功する可能性があるのなら…。お願い、私たちに力を貸して！」※10	「力を貸すよ」	イヅナ +5
		「考えさせて」	—
51	イヅナ「最後に、もう1つだけ言っておくわ。ここで見た事、知った事は、誰にも話してはならない、いいわね…。」※10	「言わないよ」	イヅナ +1
		「言えないよ」	—

※10 バトル後に発生

◇[任意5−25]ベル・ベリトと翔門会 発生期間は5TH ~ 6TH DAY

番号	好感度が変化する状況またはセリフ	選択肢	好感度変化
52	イベント開始時	—	イヅナ +10
53	イヅナ「封鎖の中の状況が、悪くなるに従って、翔門会を信じる人たちの数は増えている。…どういう事か、分かるわね？」	「翔門会に信仰が集まる」	—
		「ベル・ベリトの力が増す」	イヅナ +1
		「良く分からない」	—

5TH DAY続き

◇[必須5−26]アマネの忠告

番号	好感度が変化する状況またはセリフ	選択肢	好感度変化
54	アマネ「あなた方に会うこの時を、待っていましたよ。」	「初めて?」	−
		「キミは誰?」	アマネ +2
55	天使レミエル「先ほども申したように、全ては人の自主性のためなのです。」	「封鎖を解いて欲しい」	−
		「何をすればいいの?」	アマネ +3
56	天使レミエル「これは人間にとって、最後の分岐点になるかもしれない重要な局面なのです。」	「重要な局面?」	−
		「そんな身勝手な」	アマネ −1
57	ユズ「それって、具体的にどうすればいいのかな…。」	「全ての悪魔を倒す」	アマネ +1
		「サーバーを見つける」	−

◇[必須5−32]5TH DAY終了

番号	好感度が変化する状況またはセリフ	選択肢	好感度変化
58	AMANEからのメール「<名字・名前>さま」へ返信	「考えておくよ」	アマネ +5
		「そんな自信ないよ」	アマネ −5
59	ニカイドウからのメール「悟ったぜ」へ返信※11	「お互い邪魔はしない」	−
		「それもいいね」	カイドー +5
60	ニカイドウからのメール「礼を言うぜ」へ返信※11	「後の事は任せて」	カイドー +5
		「最後まであきらめないで」	−
61	ニカイドウからのメール「教えとく」へ返信※11	「元気を出せよ」	−
		「この世界が悪いんだ」	カイドー +10

※11 これらのメールが来る条件は278ページを参照

6TH DAY

◇[必須6−07]アマネの理想〈2〉

番号	好感度が変化する状況またはセリフ	選択肢	好感度変化
62	天使レミエル「裁定の日は近づき、あなた方人間の運命も、残りわずかとなりました…。」	「お願いだから待って」	−
		「何とかしてみせる」	アマネ +3
63	天使レミエル「…私はあなたにこそ、神の言葉を伝え継ぐ者として立ち、人々を導く標となって欲しいのです。」	「導くとは?」	−
		「なぜだ?」	アマネ +2
64	天使レミエル「あなたの役割は、神の言葉を伝え、人々を導く事…この世界を、神の国とする事に他なりません。」	「人を管理する手伝いか?」	−
		「なったら助けてくれるの?」	アマネ −2

◇[任意6−21]アマネの願い

番号	好感度が変化する状況またはセリフ	選択肢	好感度変化
65	イベント発生時	−	アマネ +10
66	天使レミエル「この試練を機会に歩み始めるべき最善の道は、他にあるのではないでしょうか…。」	「神に従う道?」	アマネ +5
		「悪魔を活用する道?」	−
67	天使レミエル「<名前>、神の御言葉に従い、世界の救世主となりなさい。」	「悪くないね」	−
		「イヤだと言ったら?」	アマネ −2

LAST DAY

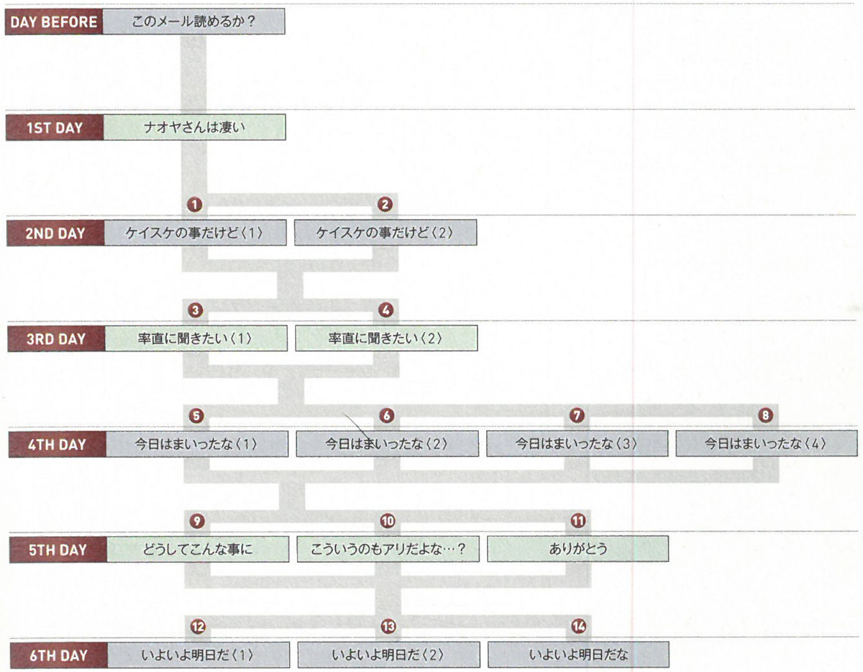
◇[必須7−01]LAST DAY開始〈1〉 アツロウルート

番号	好感度が変化する状況またはセリフ	選択肢	好感度変化
68	イヅナ「聞いて…!少しマズイ事になったの…!」	「何ですか?」	−
		「聞きたくないなぁ」	イヅナ −2

メールリスト

ここではおもに各日付の夜に届くメールのタイトルと、各メールをもらえるタイミングおよび条件を紹介する。なお、文中のイベント番号は63ページからのイベントリストと対応している。

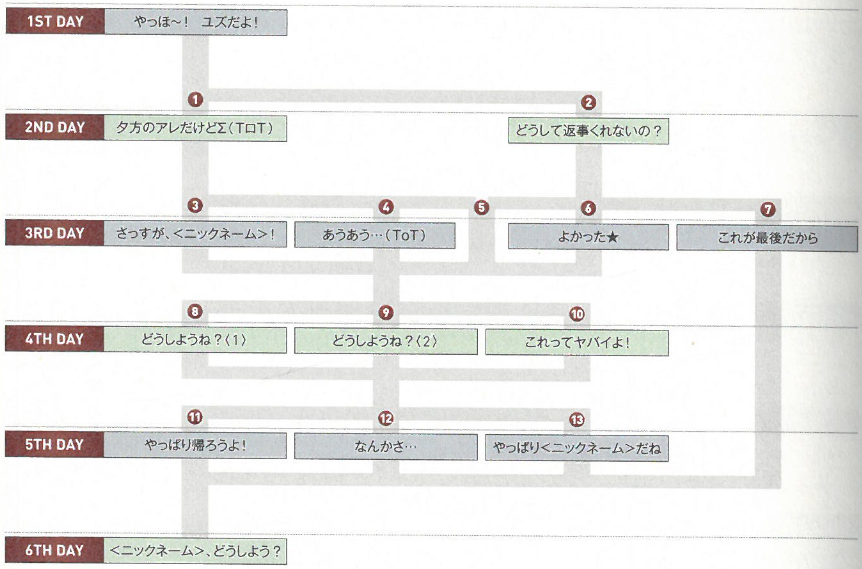
アツロウ(AT−LOW)からのメール



◇アツロウ(AT−LOW)からのメールが変化する条件

条件	詳細
❶	「本当だね」と返信、または返信しない
❷	「なぜCOMPを作ったのかな?」と返信
❸	[任意3−13]を行なっている
❹	[任意3−13]を行なっていない
❺	「だけど、危険な存在だよ」と返信しており、ハルが生存している
❻	「有効な使い方を考えよう」と返信しており、ハルが生存している
❼	返信しないで、ハルが生存している
❽	ハルが死亡している
❾	[必戦5−20]を行ない、ケイスケが死亡している
❿	[任戦5−18]を行ない、選択肢でバトルを回避
⓫	[任戦5−18]を行ない、ケイスケとのバトルに勝利している
⓬	[任意6−21]でサーバーの場所を教えてもらう約束を交わしている。かつ、ケイスケが生存しており、[任意6−12]を行なっている。さらに[任意6−24]を行なっていない
⓭	[任意6−24]でサーバーの場所を教えてもらう約束を交わしている。かつ、ケイスケが死亡しているか、[任意6−12]を行なっていない
⓮	[任意6−24]でサーバーの場所を教えてもらう約束を交わしている。かつ、ケイスケが生存しており、[任意6−12]を行なっている

ユズ(YUZ)からのメール



ユズ(YUZ)からのメールが変化する条件

条件	詳細
1	「合宿だと思おう」または「オレもシャワー浴びたい」と返信
2	返信しない
3	「悪い未来は変えていこう」と返信
4	「変えた未来が良いとは限らない」と返信
5	返信しない
6	「忘れてゴメン、これからは書くよ」と返信
7	「悪いけど、メールは好きじゃない」と返信
8	「確かに今までとは違った」と返信し、ハルが生存している
9	「オレは変わらないよ」と返信するか、返信していない、3RD DAYにメールをもらっていない、のいずれかで、ハルが生存している
10	ハルが死亡している
11	[必戦5－20]を行ない、ケイスケが死亡している
12	[任戦5－18]を行ない、選択肢でバトルを回避
13	[任戦5－18]を行ない、ケイスケとのバトルに勝利している

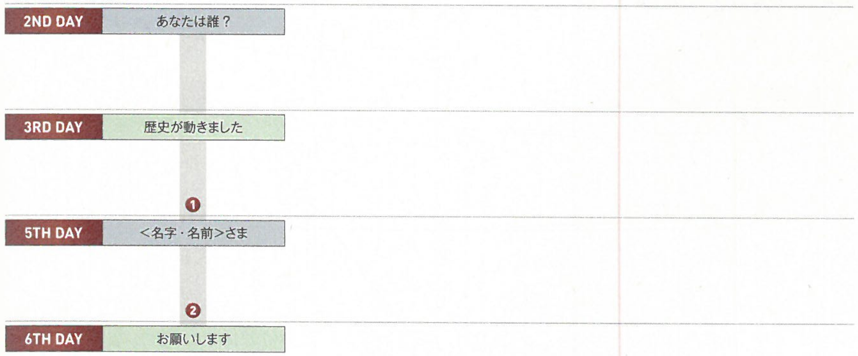
ケイスケ(K–T)からのメール



ケイスケ(K–T)からのメールが変化する条件

条件	詳細
1	「自分の事で手一杯だよ」と返信
2	「構わないよ、助け合おう」と返信するか、返信していない。かつアツロウのメール「ケイスケの事だけど〈1〉」か「ケイスケの事だけど〈2〉」に「入手ルートが気になる」と返信している
3	「構わないよ、助け合おう」と返信するか、返信していない。かつアツロウのメール「ケイスケの事だけど〈1〉」か「ケイスケの事だけど〈2〉」に「悪魔使いとしていろいろ聞きたい」と返信するか、返信していない
4	[任戦5－18]を行ない、選択肢でバトルを回避
5	[任戦5－18]を行ない、バトルに勝利してケイスケを仲間にしている

アマネ(AMANE)からのメール



アマネ(AMANE)からのメールが変化する条件

条件	詳細
1	ハルが生存している
2	[必須6－39]の発生条件を満たしている

ミドリ(DORRY)からのメール

3RD DAY	こんちゃす(^o^)/			
4TH DAY	❶ 昼間はありがとう★〈1〉	❷ 昼間はありがとう★〈2〉	❸ 昼間はありがとう★〈3〉	❹ 昼間はありがとう★〈4〉
5TH DAY	❺ 凄く悔しい!	❻ ヒーローだね!		

◇ミドリ(DORRY)からのメールが変化する条件

条件	詳細
❶	「誰もが感謝するとは限らない」と返信し、ハルが生存している
❷	「人助けは正しい事だよ」と返信し、ハルが生存している
❸	返信しておらず、ハルが生存している
❹	ハルが死亡している
❺	[必戦5－20]を行ない、ケイスケが死亡している
❻	[任戦5－18]を行ない、ケイスケとのバトルに勝利している

カイドー(ニカイドウ)からのメール

3RD DAY	元気か?		
4TH DAY	メンドクセー		
5TH DAY	❶ 悟ったぜ	❷ 礼を言うぜ	❸ 教えとく
6TH DAY	❹ 準備完了だ		

◇カイドー(ニカイドウ)からのメールが変化する条件

条件	詳細
❶	[任戦5－17]でマリにクドラクを倒させており、かつ[任戦5－18]でケイスケが死亡している
❷	[任戦5－17]でマリにクドラクを倒させており、かつ[任戦5－18]でケイスケとのバトルに勝利している
❸	マリが死亡しており、[任戦5－17]でミドリが仲間から外れていない
❹	[必須6－38]の発生条件を満たしている

ホンダ(YASPON)からのメール

3RD DAY	やあ、どうも		
4TH DAY	❶ 出口を探そう〈1〉	❷ 出口を探そう〈2〉	❸ 出口を探そう〈3〉

◇ホンダ(YASPON)からのメールが変化する条件

条件	詳細
❶	「本当に早く出たいですね」と返信
❷	「事件を収拾する方が先です」と返信
❸	返信しない

ジン(GIN)からのメール

4TH DAY	みんなを頼む※1		
5TH DAY	❶ 俺のCOMPについてだが〈1〉	❷ 俺のCOMPについてだが〈2〉	❸ 応援するよ
6TH DAY	❹ 頼む		

※1 [任意3－24]で「それは目を背けてるだけだ」を選択し、ハルが生存しているとメールが来る

◇ジン(GIN)からのメールが変化する条件

条件	詳細
❶	「ハルの事を詳しく」と返信
❷	「ジンさんの事を詳しく」と返信
❸	返信しない
❹	[任意6－24]を行なっている

ラプラスメール／システムメール／ナオヤ（NAOYA）からのメール

◇ラプラスメール

日付	発信者	タイトル	メールが届くイベントおよび条件
DAY BEFORE	時の観測者	ラプラスメール〈1〉	[必須0－01]仲間たちとの待ち合わせのイベント中に届く
1ST DAY	時の観測者	ラプラスメール〈2〉	[必須1－01]1ST DAY開始のイベント中に届く
2ND DAY	時の観測者	ラプラスメール〈3〉	[必須2－01]2ND DAY開始のイベント中に届く
3RD DAY	時の観測者	ラプラスメール〈4〉	[必須3－01]3RD DAY開始のイベント中に届く
4TH DAY	時の観測者	ラプラスメール〈5〉	[必須4－01]4TH DAY開始のイベント中に届く
5TH DAY	時の観測者	ラプラスメール〈6〉	[必須5－01]5TH DAY開始のイベント中に届く
6TH DAY	時の観測者	ラプラスメール〈7〉	ハル生存時、[必須6－01]6TH DAY開始のイベント中に届く
	時の観測者	ラプラスメール〈8〉	ハル死亡時、[必須6－01]6TH DAY開始のイベント中に届く

◇システムメール

日付	発信者	タイトル	メールが届くイベントおよび条件
DAY BEFORE	召喚プログラム	READ ME	[必須0－07]ナオヤからのメールのイベント中に届く
1ST DAY	デビオク事務所	ようこそ、デビルオークションへ	[必須1－04]カイドーとの出会いのイベント後に届く
	COMP.Sys	マッカボーナスについて	[必戦1－08]チネチティ広場のバトル〈1〉のイベント後に届く
	COMP.Sys	スキルセットボーナス追加	[必戦1－08]チネシティ広場のバトル後に届く
	COMP.Sys	スキルクラックについて	[必須1－10]西側通行止めのイベント中に届く
	COMP.Sys	邪教の館.exe機能追加	[必須1－12]手動充電器入手のイベント中に届く
2ND DAY	COMP.Sys	先制発動スキルが追加されました	[必須2－01]2ND DAY開始のイベント中に届く
	COMP.Sys	悪魔全書について	[必須2－29]2ND DAY終了のイベント中に届く

◇ナオヤ（NAOYA）からのメール

日付	発信者	タイトル	メールが届くイベントおよび条件
DAY BEFORE	NAOYA	成功おめでとう	[必須0－07]ナオヤからのメールのイベント中に届く
	NAOYA	ラプラスメールとは	[必戦0－08]青山霊園のバトル〈1〉のイベント後に届く
1ST DAY	NAOYA	余命日数表示機能について	[必須1－01]1ST DAY開始のイベント中に届く
	NAOYA	機能を追加した	[必須1－04]カイドーとの出会いのイベント後に届く
	NAOYA	間に合ったか	[必須1－10]西側通行止めのイベント中に届く
	NAOYA	メール機能について	[必須1－23]1ST DAY終了のイベント後に届く
2ND DAY	NAOYA	新機能を組み込んだ	[必須2－29]2ND DAY終了のイベント中に届く
5TH DAY	NAOYA	力は見せてもらった	[必戦5－31]霞が関のバトル〈2〉で主人公が3回行動するあいだに6チームの敵を撃破できなかった場合、バトル後に届く
	NAOYA	オマケだ	「力は見せてもらった」を受け取っている場合、[必須5－32]5TH DAY終了のイベント中に届く
6TH DAY	NAOYA	どうした？	[必須6－34]決断〈ナオヤ〉の発生条件を満たしていると、[必須6－33]6TH DAY終了のイベント後に届く
7TH DAY	NAOYA	無事に脱出したようだな	ユズルートの場合、7日目夜に届く

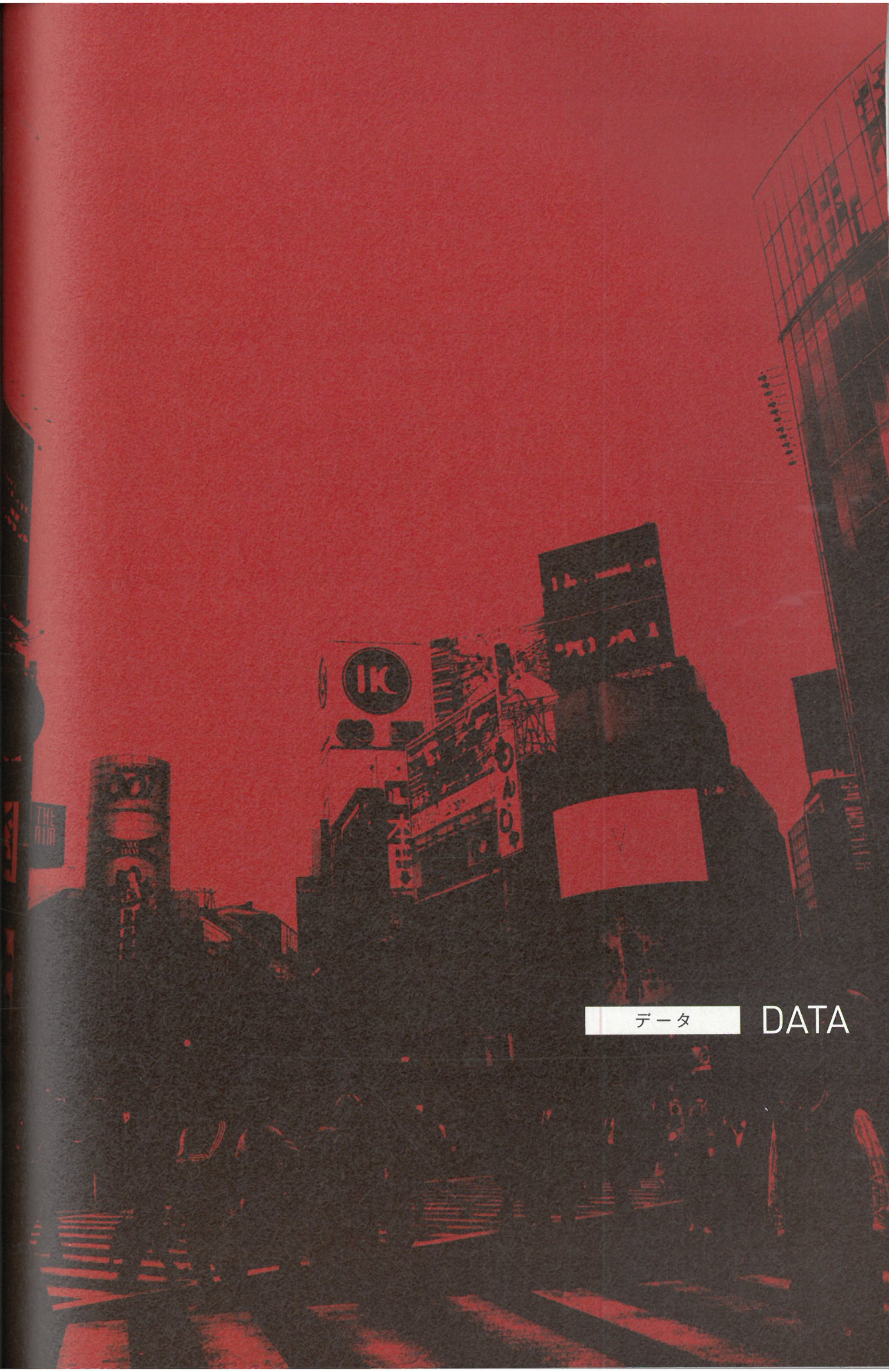
Pick up!

メールへの返信が関係するイベント

ジンとミドリのメールに対する返信の中には、翌日以降のイベントに影響するものがある。ジンの場合は、4TH DAYのメールに対して「ハルの事を詳しく」か「ジンさんの事を詳しく」と返信しておくと、5TH DAYのイベント[任意5－08]で尋ねたことについて聞かせてくれる。ミドリの場合は、4TH DAYのメールに対して「本当にヒーローになりたいんだね」と返信しておくと、5TH ～ 6TH DAYに[任意5－07]および、その続きにあたる[任意5－13]が発生する。



ジンやミドリについてより詳しく知りたいなら、4TH DAYの夜に届くメールにはしっかり返信しておこう。



データ DATA

仲魔データ

全137体いる仲魔のデータを、ゲーム中の種族順に紹介していく。ここで能力値、修得するスキル、防御相性、能力値の成長傾向、合体制限などを調査し、悪魔合体で強力な仲魔を生成するのに役立ててほしい。

◇仲魔データの見方

魔神(1) ❶	Lv16 ❷	トール ❸	LIMITED



基礎能力値 ❹	HP	MP	力	魔	体	速
	175 / 6.5	24 / 1.3	17	3	11	1

防御相性 ❺	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	―	―	―	吸	―	弱

上昇能力値 ❼	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	力	体	力	体	力	魔	体	力	魔	体	速	力	魔	体	速	体

コマンドスキル	雷の乱舞(17) / ―
自動効果スキル ❻	反撃(18) / ―
種族特有スキル	魔力覚醒

上昇値合計 ❽	力	魔	体	速
	5	3	6	2

備考 ❾ なし

❶ 仲魔の種族。右側の数値は種族内でのランクで、その種族のうち基礎レベルの低い悪魔から順に番号を振ってある

❷ 仲魔の基礎レベル。一定量の経験値を獲得することで上昇する

❸ 仲魔の名称。1体しか仲魔に出来ない悪魔は、右にLIMITEDと表記

❹ 仲魔の基礎能力値。数値は基礎レベルでの値で、一分の活泉や三分の魔脈などのスキルを反映したあとのもの。また、HPとMPの項にある下段の数値はHP倍率とMP倍率で、これらを30ページで紹介している計算方法に当てはめると、HPとMPの値を割り出せる。各能力値の意味は下を参照

能力値の意味

HP … 最大HP
MP … 最大MP
力 … おもに物理攻撃力に影響する値
魔 … 最大MP、魔法攻撃力、魔法防御力などに影響する値
体 … 最大HP、物理防御力、魔法防御力などに影響する値
速 … 行動順番、物理攻撃の命中率や回避率などに影響する値

❺ 各属性に対する防御相性。相性の意味は以下のとおり

防御相性の意味

― … 通常のダメージを受ける
弱 … 受けるダメージと状態異常になる確率が1.5倍になる
耐 … 物理、火炎、氷結、電撃、衝撃では受けるダメージを軽減し、魔力の場合は受けるダメージと状態異常になる確率を軽減する。( )内は軽減する割合をパーセントで表わしており、(25)ならば4分の1、(50)ならば半分、(75)ならば4分の3それぞれ軽減する
無 … 攻撃を無効化する
吸 … 攻撃を吸収し自分のHPを回復する
反 … 攻撃してきた相手にその攻撃を反射する

❻ 仲魔が修得済み、もしくはこれから修得するスキルのリスト。(初期)とあるものは初期状態から修得しているスキルで、( )内に数字が書いてあるものは数字のレベルで修得することを表わしている。なお、種族特有スキルは初期状態から修得しているため、( )内の表記は省略した

❼ レベルアップ時に上昇する能力値の順番。仲魔の能力値は基礎レベルから1レベルアップすると1の能力値が、つぎのレベルアップで2の能力値が……といったようにこの順で上昇していく。基本的に16レベルアップしたあとは1に戻るのだが、アナンタ、ヴィヴィアン、メタトロンは例外で15レベルアップしたあとに1へ戻る

❽ ❼で解説しているように、16(一部15)レベルアップするあいだに上昇する能力値の合計。どの能力値が上昇しやすいかの目安にしてほしい

❾ その仲魔に関する備考。合体条件が解除される方法や、かからないステータス異常について解説している

◇仲魔データの50音順索引

女神(1)	Lv12	サラスヴァティ



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	90 / 5	76 / 3.2	5	12	6	5

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	―	弱	―	―	―	無

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	魔	魔	魔	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	魔

コマンドスキル	ディア(初期) / 嵐の乱舞(14)
自動効果スキル	耐衝撃(初期) / ―
種族特有スキル	女神の慈愛

上昇値合計	力	魔	体	速
	3	7	3	3

備考 なし

女神(2)	Lv21	キクリヒメ



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	150 / 5	105 / 3	8	14	9	6

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	―	弱	―	―	―	無

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	力	魔	体	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	魔

コマンドスキル	メディア(22) / リカーム(23)
自動効果スキル	― / ―
種族特有スキル	女神の慈愛

上昇値合計	力	魔	体	速
	4	5	4	3

備考 なし

女神(3) Lv29 イシュタル



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	190	151	9	17	9	10
	5	3.3				

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	ー	ー	ー	耐(50)	ー	無

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	魔	力	魔	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	魔

コマンドスキル	リカーム(初期) ディアラハン(30)
自動効果スキル	ー ー
種族特有スキル	女神の慈愛

上昇値合計	力	魔	体	速
	4	6	3	3

備考: なし

女神(4) Lv36 ブリジット



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	230	165	10	19	10	14
	5	3				

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	ー	耐(50)	弱	耐(50)	ー	無

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	速	魔	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	魔

コマンドスキル	ディアラハン(初期) ー
自動効果スキル	火炎無効(38) ー
種族特有スキル	女神の慈愛

上昇値合計	力	魔	体	速
	3	5	3	5

備考: なし

女神(5) Lv48 ラクシュミ



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	279	234	14	23	14	13
	4.5	3.3				

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	ー	ー	ー	ー	弱	反

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	魔	魔	魔	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	魔

コマンドスキル	メディアラハン(50) サマリカーム(52)
自動効果スキル	三分の魔脈(初期) ー
種族特有スキル	女神の慈愛

上昇値合計	力	魔	体	速
	3	7	3	3

備考: なし

女神(6) Lv55 ノルン LIMITED



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	345	231	17	22	14	18
	5	3				

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	ー	耐(50)	ー	ー	反	耐(50)

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	魔	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	魔	力

コマンドスキル	常世の祈り(56) ー
自動効果スキル	勝利のチャクラ(57) ー
種族特有スキル	女神の慈愛

上昇値合計	力	魔	体	速
	4	5	3	4

備考: なし

女神(7) Lv66 ブラックマリア



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	415	294	20	26	17	19
	5	3.2				

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	ー	ー	吸	弱	耐(50)	ー

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	魔	魔	魔	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	魔

コマンドスキル	ディアラハン(初期) ー
自動効果スキル	氷結吸収(67) ー
種族特有スキル	女神の慈愛

上昇値合計	力	魔	体	速
	3	7	3	3

備考: なし

女神(8) Lv73 アマテラス LIMITED



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	465	306	21	29	20	19
	5	3				

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	ー	無	ー	ー	無	ー

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	速	力	魔	体	速	魔	魔	魔	魔	力	魔	体	速	力	魔	体

コマンドスキル	常世の祈り(初期) リカームロス(74)
自動効果スキル	ー ー
種族特有スキル	女神の慈愛

上昇値合計	力	魔	体	速
	3	7	3	3

備考: なし

魔神(1) Lv16 トール LIMITED



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	175	24	17	3	11	1
	6.5	1.3				

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	ー	ー	ー	吸	ー	弱

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	力	体	力	体	力	魔	体	力	魔	体	速	力	魔	体	速	体

コマンドスキル	雷の乱舞(17) ー
自動効果スキル	反撃(18) ー
種族特有スキル	魔力覚醒

上昇値合計	力	魔	体	速
	5	3	6	2

備考: なし

魔神(2) Lv26 マハカーラ



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	210	83	12	12	11	7
	5.7	2.2				

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	ー	耐(50)	弱	耐(50)	ー	耐(25)

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	速	力	体	速	力	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	体

コマンドスキル	会心の予言(27) ー
自動効果スキル	戦神の加護(初期) ー
種族特有スキル	魔力覚醒

上昇値合計	力	魔	体	速
	4	2	5	5

備考: なし

魔神(3) Lv38 オーディン LIMITED



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	296	142	11	19	14	10
	5.7	2.5				

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	ー	ー	耐(50)	無	弱	耐(50)

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	魔	力	魔	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	魔

コマンドスキル	護りの盾(40) ー
自動効果スキル	電撃無効(初期) ー
種族特有スキル	魔力覚醒

上昇値合計	力	魔	体	速
	4	6	3	3

備考: なし

魔神(4) Lv45 ヤマ LIMITED



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	342	122	22	16	12	11
	6	2				

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	ー	耐(25)	ー	耐(50)	ー	ー

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	力	力	魔	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	アギダイン(47) ー
自動効果スキル	火炎激化(初期) ー
種族特有スキル	魔力覚醒

上昇値合計	力	魔	体	速
	6	4	3	3

備考: [任戦5−18] (→P163)のバトルをクリアすると合体制限が解除される

魔神(5) | Lv61 | シヴァ LIMITED



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力値	504 6	162 2	23	20	23	18
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	耐(50)	耐(50)	耐(50)	耐(50)	耐(50)	無

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	体	速	力	体	力	体	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔

コマンドスキル	八相発破(初期) —			
自動効果スキル	— —			
種族特有スキル	魔力覚醒			
上昇値合計	力	魔	体	速
	5	3	5	3

備考：なし

魔神(6) | Lv72 | スサノオ LIMITED



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力値	552 6	194 2	29	25	20	12
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	反	—	弱	耐(50)	吸	—

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	魔	力	魔	体	力	魔	体	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	貫通の一撃(初期) マハザンダイン(72)			
自動効果スキル	— —			
種族特有スキル	魔力覚醒			
上昇値合計	力	魔	体	速
	5	5	4	2

備考：アマネルートで[必戦8-08](→P246)バトルをクリアすると合体制限が解除される

魔神(7) | Lv80 | アスラおう LIMITED



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力値	824 8	206 2	28	23	23	22
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	吸	—	耐(50)	—	—

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	体	速	力	魔	体	速	力	力	魔	体	力	魔	体	速	力	魔

コマンドスキル	メギドラオン(初期) —			
自動効果スキル	— —			
種族特有スキル	魔力覚醒			
上昇値合計	力	魔	体	速
	5	4	4	3

備考：なし

邪神(1) | Lv22 | オーカス



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力値	204 6	50 2	18	3	12	5
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	弱	—	耐(50)	耐(50)	—	耐(50)

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	体

コマンドスキル	絶妙打(初期) —			
自動効果スキル	— —			
種族特有スキル	混沌の波動			
上昇値合計	力	魔	体	速
	3	4	5	4

備考：なし

邪神(2) | Lv35 | パズス LIMITED



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力値	255 5	150 3	13	15	16	7
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	—	弱	—	—	耐(50)

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	体	力	魔	体	力	魔	体	力	魔	体	速	力	魔	体	速	魔

コマンドスキル	万魔の乱舞(37) —			
自動効果スキル	吸収追加(初期) 衝撃無効(37)			
種族特有スキル	混沌の波動			
上昇値合計	力	魔	体	速
	4	5	5	2

備考：[必戦5—20]か[必戦5—27](→P163)でパズスを倒すか、[必須6—34]か[必須6—38](→P191)でカイドー・ナオヤルートに進み、カイドーが加入すると合体制限が解除される

邪神(3) | Lv40 | アバドン



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力値	270 5	168 3	15	16	14	11
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	弱	耐(50)	耐(50)	耐(50)	耐(50)	耐(50)

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	力	魔	体	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	体

コマンドスキル	ブフダイン(41) —			
自動効果スキル	氷結無効(42) 全門耐性(43)			
種族特有スキル	混沌の波動			
上昇値合計	力	魔	体	速
	4	4	5	3

備考：なし

邪神(4) | Lv47 | トウテツ LIMITED



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力値	352 5.5	195 3	15	18	17	12
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	—	耐(50)	耐(50)	—	弱

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	力	魔	体	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	魔

コマンドスキル	マカジャマオン(初期) メギド(48)			
自動効果スキル	— —			
種族特有スキル	混沌の波動			
上昇値合計	力	魔	体	速
	4	5	4	3

備考：なし

邪神(5) | Lv56 | アリオク LIMITED



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力値	555 7.5	70 1	23	14	18	17
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	無	弱	耐(50)	—	耐(50)	弱

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	力

コマンドスキル	デスバウンド(初期) テトラカーン(56)			
自動効果スキル	— —			
種族特有スキル	混沌の波動			
上昇値合計	力	魔	体	速
	5	3	4	4

備考：なし

邪神(6) | Lv69 | バフォメット LIMITED



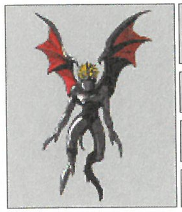
	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力値	522 6	176 2	26	19	18	22
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	吸	吸	耐(50)	耐(50)	耐(50)

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	力	力	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	万魔の乱舞(初期) —			
自動効果スキル	超反撃(71) —			
種族特有スキル	混沌の波動			
上昇値合計	力	魔	体	速
	6	3	3	4

備考：ユズルートでゲームをクリアすると合体制限が解除される

邪神(7) | Lv78 | ニャルラトホテプ LIMITED



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力値	485 5	300 3	30	22	19	23
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	耐(50)	耐(50)	耐(50)	耐(50)	耐(50)

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	魔	体	速	力	力	力	力	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	— —			
自動効果スキル	勝利のチャクラ(初期) —			
種族特有スキル	混沌の波動			
上昇値合計	力	魔	体	速
	7	3	3	3

備考：なし

龍王(1) | Lv14 | マカラ



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	146	44	7	8	6	9
	7.3	2				

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	—	—	反	弱	耐(50)

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	力	魔	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	速

コマンドスキル	覚悟の挑発(15) ディア(16)
自動効果スキル	耐魔力(15) —
種族特有スキル	龍胴絞め

上昇値合計	力	魔	体	速
	4	4	3	5

備考：なし

龍王(2) | Lv21 | ペンドラゴン



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	196	26	20	5	7	5
	7	1				

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	弱	—	弱	—	耐(50)

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	力	体	力	体	力	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	炎の乱舞(初期) —
自動効果スキル	耐魔力(初期) 聖騎士の精神(22)
種族特有スキル	龍胴絞め

上昇値合計	力	魔	体	速
	6	2	5	3

備考：なし

龍王(3) | Lv31 | ケツアルカトル



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	318	78	12	8	22	5
	6	2				

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	耐(50)	—	無	弱	—	—

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	体	体	力	体	力	魔	体	力	魔	体	速	力	魔	体	速	体

コマンドスキル	マハブフ(初期) —
自動効果スキル	石化追加(初期) 勝利の息吹(33)
種族特有スキル	龍胴絞め

上昇値合計	力	魔	体	速
	4	3	7	2

備考：なし

龍王(4) | Lv46 | セイリュウ



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	360	116	19	12	14	17
	6	2				

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	耐(50)	耐(50)	耐(50)	弱	耐(50)

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	速	力	体	速	力	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	マハジオダイン(48) —
自動効果スキル	電撃激化(49) 電撃反射(50)
種族特有スキル	龍胴絞め

上昇値合計	力	魔	体	速
	5	2	4	5

備考：なし

龍王(5) | Lv59 | ヤマタノオロチ



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	560	73	26	14	21	14
	7	1				

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	吸	弱	—	—	耐(50)

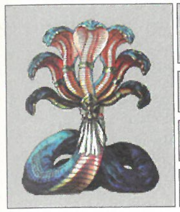
上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	体	力	体	力	体	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	体	力

コマンドスキル	八相発破(61) —
自動効果スキル	火事場の馬鹿力(60) —
種族特有スキル	龍胴絞め

上昇値合計	力	魔	体	速
	6	2	6	2

備考：なし

龍王(6) | Lv71 | アナンタ　LIMITED



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	665	180	30	19	24	13
	7	2				

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	耐(25)	耐(25)	耐(25)	—	弱

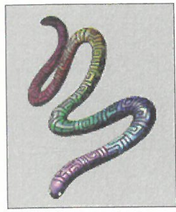
上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	魔	体	速	力	魔	体	速	力	—	体	力	体	力	魔	体	力

コマンドスキル	マカラカーン(71) —
自動効果スキル	攻撃全体化(72) —
種族特有スキル	龍胴絞め

上昇値合計	力	魔	体	速
	5	3	5	2

備考：なし

龍王(7) | Lv85 | ユルング　LIMITED



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	791	224	35	22	28	16
	7	2.1				

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	耐(25)	吸	—	—	耐(25)

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	体	力	体	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	夢食い(初期) 万魔の乱舞(86)
自動効果スキル	全門耐性(初期) —
種族特有スキル	龍胴絞め

上昇値合計	力	魔	体	速
	5	3	5	3

備考：なし

邪龍(1) | Lv15 | トウビョウ



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	126	44	8	7	6	8
	6	2				

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	—	弱	耐(25)	—	弱

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	ジオ(初期) —
自動効果スキル	一分の活泉(初期) 封魔追加(16)
種族特有スキル	邪念の波動

上昇値合計	力	魔	体	速
	4	4	4	4

備考：なし

邪龍(2) | Lv25 | バジリスク



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	197	74	13	12	9	7
	5.8	2				

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	—	—	弱	耐(50)	反

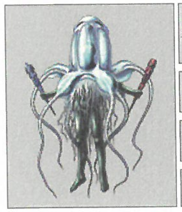
上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	力	力	魔	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	ペトラレイ(27) —
自動効果スキル	耐衝撃(初期) 石化追加(26)
種族特有スキル	邪念の波動

上昇値合計	力	魔	体	速
	6	4	3	3

備考：なし

邪龍(3) | Lv32 | ヤム



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	240	96	11	16	8	13
	6	2				

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	—	—	—	弱	無

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	速	魔	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	魔

コマンドスキル	ペトラレイ(初期) 万魔の乱舞(34)
自動効果スキル	見覚えの成長(初期) —
種族特有スキル	邪念の波動

上昇値合計	力	魔	体	速
	3	5	3	5

備考：なし

邪龍(4) Lv39 ピュートーン



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	301 / 5.8	118 / 2	10	20	13	12

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	—	耐(50)	耐(50)	弱	弱

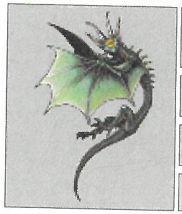
上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	力	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	速

コマンドスキル	— / —
自動効果スキル	— / —
種族特有スキル	邪念の波動

上昇値合計	力	魔	体	速
	4	3	4	5

備考：なし

邪龍(5) Lv47 クエレブレ



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	360 / 6	130 / 2	16	18	13	13

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	弱	反	耐(75)	耐(75)	—

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	魔	力	魔	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	ブフダイン(初期) / 魔性の乱舞(48)
自動効果スキル	氷結反射(49) / —
種族特有スキル	邪念の波動

上昇値合計	力	魔	体	速
	5	5	3	3

備考：なし

邪龍(6) Lv64 ファフニール



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	552 / 6.5	162 / 2	24	17	21	18

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	耐(50)	弱	無	弱	吸	—

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	力	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	— / —
自動効果スキル	衝撃吸収(初期) / —
種族特有スキル	邪念の波動

上昇値合計	力	魔	体	速
	5	3	4	4

備考：なし

天使(1) Lv14 エンジェル



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	126 / 6	44 / 2	8	8	7	7

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	—	耐(50)	—	弱	耐(50)

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	ディア(初期) / —
自動効果スキル	封魔追加(15) / —
種族特有スキル	天使の血杯

上昇値合計	力	魔	体	速
	4	4	4	4

備考：なし

天使(2) Lv26 パワー



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	240 / 6	52 / 1.6	15	7	14	6

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	—	—	耐(50)	—	弱

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	体	力	体	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	渾身の一撃(27) / リカーム(28)
自動効果スキル	— / —
種族特有スキル	天使の血杯

上昇値合計	力	魔	体	速
	5	3	5	3

備考：なし

天使(3) Lv34 ライラ



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	231 / 5.5	150 / 3	14	16	8	12

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	—	無	耐(50)	—	無

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	力	魔	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	魔

コマンドスキル	マハブフ(初期) / —
自動効果スキル	氷結激化(36) / —
種族特有スキル	天使の血杯

上昇値合計	力	魔	体	速
	4	5	3	4

備考：なし

天使(4) Lv47 アニエル



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	455 / 7	116 / 2	21	11	18	13

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	耐(50)	—	無	耐(50)	耐(50)	—

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	体	力	体	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	万魔の乱舞(初期) / マハジオダイン(49)
自動効果スキル	— / —
種族特有スキル	天使の血杯

上昇値合計	力	魔	体	速
	5	3	5	3

備考：なし

天使(5) Lv58 カズフェル



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	483 / 6.2	152 / 2	23	18	20	13

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	耐(50)	—	反	—	—	—

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	体	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	力	魔

コマンドスキル	裁きの雷火(58) / —
自動効果スキル	氷結反射(57) / —
種族特有スキル	天使の血杯

上昇値合計	力	魔	体	速
	5	4	4	3

備考：なし

天使(6) Lv65 スラオシャ



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	520 / 6.5	204 / 2.2	15	28	15	23

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	—	弱	吸	—	—

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	魔	魔	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	魔

コマンドスキル	マハジオダイン(初期) / 常世の祈り(66)
自動効果スキル	電撃吸収(初期) / —
種族特有スキル	天使の血杯

上昇値合計	力	魔	体	速
	3	6	3	4

備考：なし

天使(7) Lv75 レミエル LIMITED



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	639 / 6.8	282 / 2.8	27	26	19	19

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	無	耐(50)	—	耐(50)	—	—

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	魔	体	速	力	力	力	魔	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	サマリカーム(初期) / —
自動効果スキル	物理吸収(74) / —
種族特有スキル	天使の血杯

上昇値合計	力	魔	体	速
	6	4	3	3

備考：ユズルートでゲームをクリア、またはカイドー・ナオヤルートで[必戦7−15](→P217)のバトルをクリアすると合体制限が解除される

天使(8) | Lv89 | メタトロン LIMITED



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力値	904	242	29	32	24	20
	8	2				

	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
防御相性	無	無	弱	弱	無	反

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
上昇能力値	魔	力	魔	力	魔	体	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	―

コマンドスキル	― / ―
自動効果スキル	勝利の雄叫び(初期) / ―
種族特有スキル	天使の血杯

上昇値合計	力	魔	体	速
	5	5	3	2

備考：アマネルートでゲームをクリアするか、ナオヤルートで倒すと合体制限が解除される

霊鳥(1) | Lv7 | モー・ショボー



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力値	72	27	6	5	5	7
	6	2.3				

	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
防御相性	―	―	―	吸	弱	耐(50)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
上昇能力値	速	力	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	ブフ(初期) / ―
自動効果スキル	― / ―
種族特有スキル	飛翔

上昇値合計	力	魔	体	速
	5	3	3	5

備考：なし

霊鳥(2) | Lv18 | スパルナ



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力値	130	81	7	9	8	10
	5	3				

	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
防御相性	耐(75)	―	―	弱	耐(50)	弱

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
上昇能力値	速	魔	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	速

コマンドスキル	嵐の乱舞(初期) / パララレイ(20)
自動効果スキル	マヒ追加(19) / ―
種族特有スキル	飛翔

上昇値合計	力	魔	体	速
	3	4	3	6

備考：なし

霊鳥(3) | Lv25 | ヴィゾフニル



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力値	186	66	13	8	6	14
	6	2				

	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
防御相性	―	―	―	吸	弱	―

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
上昇能力値	力	速	力	速	力	魔	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	速

コマンドスキル	マハジオ(初期) / 吸魔(27)
自動効果スキル	封魔追加(初期) / ―
種族特有スキル	飛翔

上昇値合計	力	魔	体	速
	5	3	2	6

備考：なし

霊鳥(4) | Lv34 | バイブ・カハ



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力値	259	107	16	9	15	10
	5.3	2.5				

	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
防御相性	耐(25)	―	―	―	弱	弱

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
上昇能力値	体	力	体	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	会心の予言(初期) / ―
自動効果スキル	勝利の息吹(初期) / エクストラワン(36)
種族特有スキル	飛翔

上昇値合計	力	魔	体	速
	5	3	5	3

備考：なし

霊鳥(5) | Lv43 | ルフ



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力値	366	110	19	12	18	12
	6	2				

	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
防御相性	―	弱	―	耐(50)	耐(50)	―

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
上昇能力値	力	体	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	体	体

コマンドスキル	マハブフダイン(47) / ―
自動効果スキル	二身の残影(初期) / ―
種族特有スキル	飛翔

上昇値合計	力	魔	体	速
	4	3	6	3

備考：なし

霊鳥(6) | Lv56 | カウ



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力値	420	158	14	23	14	21
	6	2				

	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
防御相性	―	無	弱	―	―	―

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
上昇能力値	力	魔	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	魔

コマンドスキル	マハラギダイン(初期) / メギド(57)
自動効果スキル	― / ―
種族特有スキル	飛翔

上昇値合計	力	魔	体	速
	4	5	3	4

備考：なし

霊鳥(7) | Lv71 | ガルーダ



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力値	534	178	22	18	18	28
	6	2				

	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
防御相性	―	耐(50)	―	耐(50)	弱	無

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
上昇能力値	速	力	魔	体	速	力	速	力	速	力	魔	体	速	力	魔	体

コマンドスキル	メギドラオン(初期) / ―
自動効果スキル	― / ―
種族特有スキル	飛翔

上昇値合計	力	魔	体	速
	5	3	3	5

備考：なし

堕天使(1) | Lv12 | ガギソン



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力値	114	40	7	8	7	6
	6	2				

	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
防御相性	―	―	―	―	弱	―

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
上昇能力値	力	魔	体	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	魔

コマンドスキル	ジオ(初期) / 雷の乱舞(13)
自動効果スキル	一分の活泉(初期) / 反撃(14)
種族特有スキル	いけにえの盟約

上昇値合計	力	魔	体	速
	4	5	4	3

備考：なし

堕天使(2) | Lv27 | ニスロク



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力値	217	78	12	12	8	11
	6.2	2				

	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
防御相性	―	無	弱	―	―	耐(50)

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
上昇能力値	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	マハラギ(初期) / 弱者必滅拳(28)
自動効果スキル	マヒ追加(初期) / 三分の魔脈(29)
種族特有スキル	いけにえの盟約

上昇値合計	力	魔	体	速
	4	4	4	4

備考：なし

堕天使(3) | Lv35 | オロバス



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	253	148	10	18	11	12
	5.5	2.8				

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	ー	ー	弱	耐(50)	ー	無

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	魔	魔	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	魔

上昇値合計	力	魔	体	速
	3	6	3	4

コマンドスキル	マハジオ(初期) 弱者必滅拳(36)
自動効果スキル	魔力無効(初期) 電撃激化(37)
種族特有スキル	いけにえの盟約
備考	なし

堕天使(4) | Lv44 | デカラビア



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	313	162	16	16	11	15
	5.7	2.7				

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	耐(50)	耐(50)	ー	弱	ー	ー

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	力	魔	体	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	魔

上昇値合計	力	魔	体	速
	4	5	4	3

コマンドスキル	アギダイン(初期) 護りの盾(45)
自動効果スキル	ー ー
種族特有スキル	いけにえの盟約
備考	なし

堕天使(5) | Lv57 | アガレス



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	458	177	21	17	17	18
	6.2	2.4				

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	耐(50)	耐(50)	ー	ー	耐(50)	弱

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	力	魔	体	力	魔	体	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	力

上昇値合計	力	魔	体	速
	6	4	4	2

コマンドスキル	ギガジャマ(58) テトラカーン(59)
自動効果スキル	物理吸収(初期) ー
種族特有スキル	いけにえの盟約
備考	なし

堕天使(6) | Lv62 | ミスラ



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	489	166	22	21	17	18
	6.2	2				

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	ー	弱	弱	反	反	弱

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	魔	力	魔	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

上昇値合計	力	魔	体	速
	5	5	3	3

コマンドスキル	死神の点呼(63) テトラカーン(64)
自動効果スキル	ー ー
種族特有スキル	いけにえの盟約
備考	なし

堕天使(7) | Lv73 | ムールムール



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	570	196	25	25	19	19
	6.2	2				

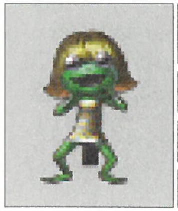
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	ー	弱	反	弱	反	弱

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	速	力	魔	体	速	力	魔	力	魔	力	魔	体	速	力	魔	体

上昇値合計	力	魔	体	速
	5	5	3	3

コマンドスキル	死神の点呼(初期) 万魔の一撃(74)
自動効果スキル	ー ー
種族特有スキル	いけにえの盟約
備考	なし

神獣(1) | Lv9 | ヘケト



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	90	34	7	8	6	4
	6	2				

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	ー	弱	無	耐(50)	ー	弱

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	力	魔	体	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	魔

上昇値合計	力	魔	体	速
	4	5	4	3

コマンドスキル	ブフ(初期) アムリタ(10)
自動効果スキル	騎士の精神(初期) ー
種族特有スキル	瞬転の舞
備考	なし

神獣(2) | Lv19 | シーサー



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	162	52	10	7	8	10
	6	2				

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	ー	弱	ー	吸	ー	耐(50)

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	速	力	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

上昇値合計	力	魔	体	速
	5	3	3	5

コマンドスキル	捨身の一撃(初期) マハジオ(20)
自動効果スキル	猛反撃(21) ー
種族特有スキル	瞬転の舞
備考	なし

神獣(3) | Lv27 | ハクタク



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	216	85	11	12	9	11
	6	2.2				

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	ー	耐(50)	耐(50)	耐(50)	弱	ー

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	力	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

上昇値合計	力	魔	体	速
	5	3	4	4

コマンドスキル	ディアラハン(初期) パララレイ(28)
自動効果スキル	耐氷結(29) ー
種族特有スキル	瞬転の舞
備考	なし

神獣(4) | Lv40 | アイラーヴァタ



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	488	104	16	12	21	7
	8	2				

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	ー	弱	耐(50)	ー	無	ー

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	力	体	力	体	力	魔	体	力	魔	体	速	力	魔	体	速	体

上昇値合計	力	魔	体	速
	5	3	6	2

コマンドスキル	ザンダイン(42) ー
自動効果スキル	衝撃無効(41) 衝撃激化(42)
種族特有スキル	瞬転の舞
備考	なし

神獣(5) | Lv52 | ウカノミタマ



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	330	175	16	18	14	20
	5	2.5				

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	ー	耐(50)	ー	ー	反	耐(50)

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	速	魔	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	魔

上昇値合計	力	魔	体	速
	3	5	3	5

コマンドスキル	ディアラハン(初期) マハザンダイン(53)
自動効果スキル	衝撃反射(54) ー
種族特有スキル	瞬転の舞
備考	なし

神獣(6) | Lv63 | バロン



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	486	170	23	22	18	17
	6	2				

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	ー	耐(50)	ー	吸	弱	ー

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	力	魔

上昇値合計	力	魔	体	速
	5	5	3	3

コマンドスキル	ー ー
自動効果スキル	勝利のチャクラ(61) ー
種族特有スキル	瞬転の舞
備考	なし

魔獣(1) | Lv2 | カブソ



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	33	21	4	6	4	4
	5.5	2.7				

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	ー	耐(50)	ー	弱	ー	耐(50)

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

上昇値合計	力	魔	体	速
	4	4	4	4

コマンドスキル	アギ(初期) ザン(4)
自動効果スキル	ー ー
種族特有スキル	獣の跳躍
備考	なし

魔獣(2) | Lv10 | ヘアリージャック



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	84	30	7	5	5	9
	5.6	2				

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	耐(50)	ー	耐(50)	弱	ー	ー

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	速	力	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

上昇値合計	力	魔	体	速
	5	3	3	5

コマンドスキル	怒りの一撃(初期) ー
自動効果スキル	毒追加(12) 一分の活泉(13)
種族特有スキル	獣の跳躍
備考	なし

魔獣(3) | Lv19 | ネコマタ



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	148	46	11	4	8	12
	5.5	2				

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	ー	ー	ー	弱	吸	ー

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	速	力	体	速	力	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

上昇値合計	力	魔	体	速
	5	2	4	5

コマンドスキル	パララレイ(21) ー
自動効果スキル	マヒ追加(初期) 見覚えの成長(初期)
種族特有スキル	獣の跳躍
備考	なし

魔獣(4) | Lv25 | ケットシー



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	204	74	9	12	9	11
	6	2				

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	ー	ー	ー	弱	耐(50)	ー

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

上昇値合計	力	魔	体	速
	4	4	4	4

コマンドスキル	マハザン(初期) マハラギ(27)
自動効果スキル	衝撃強化(26) ー
種族特有スキル	獣の跳躍
備考	なし

デビルサバイバー オーバークロック 公式パーフェクトガイド

魔獣(5) | Lv35 | オルトロス



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	245	88	16	9	14	12
	5	2				

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	ー	吸	弱	ー	耐(50)	ー

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	力	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

上昇値合計	力	魔	体	速
	5	3	4	4

コマンドスキル	炎の乱舞(初期) ー
自動効果スキル	貫通(36) 火炎激化(37)
種族特有スキル	獣の跳躍
備考	なし

魔獣(6) | Lv53 | ケルベロス



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	476	94	23	10	15	21
	7	1.5				

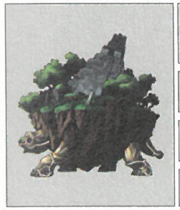
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	耐(50)	反	弱	耐(50)	ー	ー

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	力	速	力	速	力	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

上昇値合計	力	魔	体	速
	6	2	3	5

コマンドスキル	マハラギダイン(初期) ー
自動効果スキル	勇者の精神(54) ー
種族特有スキル	獣の跳躍
備考	なし

魔獣(7) | Lv68 | カブラカン



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	686	156	25	10	30	19
	7	2				

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	ー	耐(50)	ー	ー	弱	反

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	体	力	体	速	力	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

上昇値合計	力	魔	体	速
	5	2	5	4

コマンドスキル	千烈突き(初期) ー
自動効果スキル	超反撃(69) ー
種族特有スキル	獣の跳躍
備考	なし

妖獣(1) | Lv7 | ワイラ



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	78	35	6	7	5	5
	6.5	2.5				

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	ー	弱	ー	ー	ー	無

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	魔	力	魔	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	魔

上昇値合計	力	魔	体	速
	4	6	3	3

コマンドスキル	ザン(初期) ー
自動効果スキル	英霊の加護(8) 一分の活泉(9)
種族特有スキル	妖気迅雷
備考	なし

妖獣(2) | Lv11 | ガルム



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	110	22	11	3	6	7
	6.5	1.6				

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	ー	耐(50)	弱	ー	弱	耐(50)

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	力	力	力	体	速	力	体	速	力	体	速	力	魔	体	速	力

上昇値合計	力	魔	体	速
	7	1	4	4

コマンドスキル	アギ(初期) ー
自動効果スキル	見覚えの成長(初期) 反撃(14)
種族特有スキル	妖気迅雷
備考	なし

妖獣(3) | Lv26 | アーヴァンク



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	228 6	66 2	11	7	12	12

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	耐(50)	弱	—	—	耐(50)	—

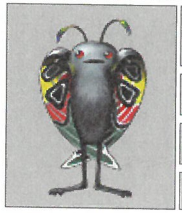
上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	速	力	体	速	力	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	体

コマンドスキル	氷の乱舞(初期) —
自動効果スキル	物理強化(27) 猛反撃(28)
種族特有スキル	妖気迅雷

上昇値合計	力	魔	体	速
	4	2	5	5

備考：なし

妖獣(4) | Lv34 | モスマン



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	250 5	153 3	12	17	16	5

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	無	耐(50)	弱	—	—

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	体	力	魔	体	力	魔	体	力	魔	体	速	力	魔	体	速	魔

コマンドスキル	メディア(初期) マハザン(35)
自動効果スキル	食いしばり(36) —
種族特有スキル	妖気迅雷

上昇値合計	力	魔	体	速
	4	5	5	2

備考：なし

妖獣(5) | Lv54 | カトブレパス



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	426 6	144 2	22	18	17	13

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	弱	耐(50)	反	—	弱

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	力	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	デスバウンド(初期) —
自動効果スキル	攻撃全体化(55) —
種族特有スキル	妖気迅雷

上昇値合計	力	魔	体	速
	5	4	4	3

備考：なし

妖獣(6) | Lv70 | ベヒモス



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	808 8	64 0.8	37	10	31	8

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	弱	耐(50)	耐(50)	—	—

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	魔	体	速	力	魔	体	速	力	体	力	体	力	体	力	体	力

コマンドスキル	— —
自動効果スキル	エクストラゼロ(初期) —
種族特有スキル	妖気迅雷

上昇値合計	力	魔	体	速
	6	2	6	2

備考：なし

幻魔(1) | Lv9 | ジャンバヴァン



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	136 7.6	12 1	10	3	9	3

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	—	弱	弱	耐(50)	—

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	体	力	体	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	アギ(初期) —
自動効果スキル	騎士の精神(初期) 同族の心得・攻(10)
種族特有スキル	夢幻の具足

上昇値合計	力	魔	体	速
	5	3	5	3

備考：なし

幻魔(2) | Lv16 | トラロック



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	138 6	70 2.8	10	9	7	6

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	耐(50)	弱	—	—	耐(50)

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	力	魔	体	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	炎の乱舞(初期) —
自動効果スキル	耐火炎(17) —
種族特有スキル	夢幻の具足

上昇値合計	力	魔	体	速
	5	4	4	3

備考：なし

幻魔(3) | Lv23 | ヘイムダル



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	180 6	64 2	9	9	7	14

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	—	反	—	弱	耐(50)

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	力	魔	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	速

コマンドスキル	覚悟の挑発(初期) —
自動効果スキル	見覚えの成長(初期) 耐魔力(24)
種族特有スキル	夢幻の具足

上昇値合計	力	魔	体	速
	4	4	3	5

備考：なし

幻魔(4) | Lv32 | ハヌマーン



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	264 6	80 2	13	8	12	15

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	耐(50)	—	—	—	弱	—

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	力	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	速

コマンドスキル	嵐の乱舞(初期) —
自動効果スキル	猛反撃(初期) 食いしばり(33)
種族特有スキル	夢幻の具足

上昇値合計	力	魔	体	速
	4	3	4	5

備考：なし

幻魔(5) | Lv39 | クーフーリン LIMITED



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	364 7	49 1	22	10	13	10

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	耐(75)	—	弱	耐(50)	反	—

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	速	力	体	速	力	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	ジオダイン(初期) —
自動効果スキル	貫通(40) 物理激化(41)
種族特有スキル	夢幻の具足

上昇値合計	力	魔	体	速
	5	2	4	5

備考：なし

幻魔(6) | Lv46 | クルースニク LIMITED



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	381 6.7	120 2	23	14	11	14

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	耐(50)	—	耐(50)	—	—	無

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	速	力	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	マハラギダイン(初期) —
自動効果スキル	— —
種族特有スキル	夢幻の具足

上昇値合計	力	魔	体	速
	5	3	3	5

備考：マリかカイドーにマリのバッグを渡しており、[任戦5−17](→P163)のバトルでマリにクドラクを倒させると合体制限が解除される

幻魔(7) Lv53 セイテンタイセイ LIMITED



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力値	455 6.5	94 1.5	23	10	17	19
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	無	—	—	—	—	耐(50)

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	速	力	体	速	力	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	八相発破(55) —			
自動効果スキル	— —			
種族特有スキル	夢幻の具足			
上昇値合計	力	魔	体	速
	5	2	4	5
備考	なし			

幻魔(8) Lv60 ロイチェクタ LIMITED



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力値	504 6.3	136 1.7	12	20	20	24
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	—	吸	弱	反	耐(50)

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	速

コマンドスキル	裁きの雷火(62) —			
自動効果スキル	— —			
種族特有スキル	夢幻の具足			
上昇値合計	力	魔	体	速
	3	4	4	5
備考	なし			

幻魔(9) Lv68 ガネーシャ



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力値	564 6	182 2	28	23	26	7
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	—	吸	弱	耐(50)	耐(50)

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	メギド(68) —			
自動効果スキル	衝撃吸収(初期) —			
種族特有スキル	夢幻の具足			
上昇値合計	力	魔	体	速
	4	4	4	4
備考	なし			

妖精(1) Lv2 ピクシー



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力値	30 5	27 3.1	3	7	4	4
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	弱	—	耐(50)	—	—

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	魔	魔	体	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	魔

コマンドスキル	ディア(初期) ジオ(4)			
自動効果スキル	— —			
種族特有スキル	おまじない			
上昇値合計	力	魔	体	速
	3	6	4	3
備考	なし			

妖精(2) Lv8 キジムナー



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力値	60 5	42 3	6	6	4	8
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	弱	—	—	—	耐(50)

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	力	魔	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	速

コマンドスキル	ザン(初期) アムリタ(初期)			
自動効果スキル	一分の魔脈(初期) —			
種族特有スキル	おまじない			
上昇値合計	力	魔	体	速
	4	4	3	5
備考	なし			

妖精(3) Lv14 ジャックフロスト



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力値	132 6	48 2	7	10	8	5
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	弱	吸	—	—	—

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	力	魔	体	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	魔

コマンドスキル	ブフ(初期) 氷の乱舞(15)			
自動効果スキル	一分の魔脈(初期) 耐魔力(16)			
種族特有スキル	おまじない			
上昇値合計	力	魔	体	速
	4	5	4	3
備考	なし			

妖精(4) Lv19 ジャックランタン



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力値	140 5	90 3	8	11	9	7
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	吸	弱	—	—	—

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	魔	魔	体	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	魔

コマンドスキル	炎の乱舞(初期) マハラギ(21)			
自動効果スキル	— —			
種族特有スキル	おまじない			
上昇値合計	力	魔	体	速
	3	6	4	3
備考	なし			

妖精(5) Lv24 シルキー



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力値	155 4.7	133 3.5	9	14	9	8
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	弱	無	—	—	耐(50)

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	ブフ(初期) メディア(26)			
自動効果スキル	— —			
種族特有スキル	おまじない			
上昇値合計	力	魔	体	速
	4	4	4	4
備考	なし			

妖精(6) Lv33 ローレライ



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力値	200 5	153 3	8	18	7	16
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	—	—	耐(50)	耐(50)	弱

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	魔	速	魔	速	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	魔

コマンドスキル	ディアラハン(初期) マカジャマオン(35)			
自動効果スキル	見覚えの急成長(初期) —			
種族特有スキル	おまじない			
上昇値合計	力	魔	体	速
	2	6	3	5
備考	なし			

妖精(7) Lv45 ヴィヴィアン



	HP	MP	力	魔	体	速
基礎能力値	261 4.5	201 3	10	22	13	13
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	耐(50)	—	吸	耐(50)	—

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	魔	魔	速	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	魔	—

コマンドスキル	吸魔(初期) ジオダイン(46)			
自動効果スキル	三分の魔脈(初期) 電撃反射(47)			
種族特有スキル	おまじない			
上昇値合計	力	魔	体	速
	2	6	3	4
備考	なし			

妖精(8) | Lv54 | スプリガン



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	432 6	156 2	12	24	18	16

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	耐(50)	―	―	無	無	弱

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	魔	魔	体	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	魔

コマンドスキル	― ―
自動効果スキル	二身の残影(55) ―
種族特有スキル	おまじない

上昇値合計	力	魔	体	速
	3	6	4	3

備考: なし

妖精(9) | Lv69 | トロール



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	528 6	202 2.2	30	23	19	13

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	―	弱	吸	弱	―	―

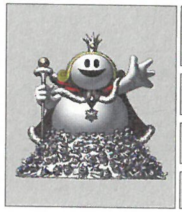
上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	力	魔	力	魔	力	魔	体	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	貫通の一撃(初期) ―
自動効果スキル	― ―
種族特有スキル	おまじない

上昇値合計	力	魔	体	速
	6	5	3	2

備考: なし

魔王(1) | Lv22 | キングフロスト LIMITED



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	180 6	64 2	13	10	8	7

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	―	弱	吸	耐(50)	耐(50)	無

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	魔	力	魔	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	マハブフ(初期) ―
自動効果スキル	氷結強化(23) ―
種族特有スキル	覇王の盟約

上昇値合計	力	魔	体	速
	5	5	3	3

備考: なし

魔王(2) | Lv34 | ルキフグス LIMITED



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	234 5.2	131 2.8	12	13	11	14

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	耐(50)	弱	―	耐(50)	耐(50)	耐(50)

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	力	魔	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	魔

コマンドスキル	アギダイン(35) ―
自動効果スキル	耐物理(初期) ―
種族特有スキル	覇王の盟約

上昇値合計	力	魔	体	速
	4	5	3	4

備考: なし

魔王(3) | Lv42 | ヘカーテ LIMITED



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	270 5	186 3	13	20	12	13

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	―	耐(50)	耐(50)	耐(50)	耐(50)	耐(50)

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	魔	魔	魔	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	魔

コマンドスキル	メディアラハン(43) ―
自動効果スキル	全門耐性(初期) 貫通(44)
種族特有スキル	覇王の盟約

上昇値合計	力	魔	体	速
	3	7	3	3

備考: なし

魔王(4) | Lv51 | アスタロト LIMITED



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	372 6	136 2	27	17	11	13

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	―	弱	耐(50)	耐(50)	耐(50)	―

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	力	力	魔	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速

コマンドスキル	デスバウンド(54) ―
自動効果スキル	魔力無効(初期) ―
種族特有スキル	覇王の盟約

上昇値合計	力	魔	体	速
	5	4	3	4

備考: なし

魔王(4) | Lv64 | ロキ LIMITED



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	522 6	174 2	19	23	23	15

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	耐(50)	耐(50)	耐(50)	耐(50)	耐(50)	耐(50)

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	体	力	魔	体	力	魔	体	力	魔	体	速	力	魔	体	速	魔

コマンドスキル	メギド(65) ―
自動効果スキル	真・全門耐性(初期) ―
種族特有スキル	覇王の盟約

上昇値合計	力	魔	体	速
	4	5	5	2

備考: アマネルートの[必戦7―13](→P217)のバトルでロキを倒すか、ユズルートの[必戦7―38](→P217)のバトルをクリアすると合体制限が解除される

魔王(5) | Lv99 | ルシファー LIMITED



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	999 8	516 4	29	30	28	28

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	耐(25)	耐(25)	耐(25)	耐(25)	耐(25)	無

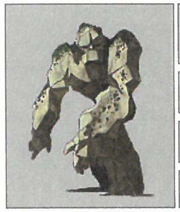
上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―	―

コマンドスキル	― ―
自動効果スキル	― ―
種族特有スキル	覇王の盟約

上昇値合計	力	魔	体	速
	―	―	―	―

備考: 2周目以降にユズルート以外で発生する[自戦7―F](→P266)をクリアすると合体制限が解除される

鬼神(1) | Lv14 | ウベルリ



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	158 6.6	18 1	11	4	10	6

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	―	―	―	―	―	弱

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	体	力	体	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	暴れまくり(初期) 覚悟の挑発(15)
自動効果スキル	反撃(16) ―
種族特有スキル	鬼神双手

上昇値合計	力	魔	体	速
	5	3	5	3

備考: なし

鬼神(2) | Lv26 | ナラギリ



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	272 6.8	33 1	13	7	14	8

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	耐(75)	―	―	―	―	耐(50)

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	力	力	体	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	マハラギ(初期) 捨身の一撃(27)
自動効果スキル	耐物理(28) ―
種族特有スキル	鬼神双手

上昇値合計	力	魔	体	速
	6	3	4	3

備考: なし

鬼神(3) | Lv42 | タケミカヅチ LIMITED



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	417 7.2	52 1	21	10	16	11

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	—	—	反	弱	耐(50)

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	体	力	体	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	マハジオ(初期) 渾身の一撃(43)
自動効果スキル	物理激化(44) —
種族特有スキル	鬼神双手

上昇値合計	力	魔	体	速
	5	3	5	3

備考：[任戦6—16](→P191)のバトルをクリアするか、[必戦7—15](→P217)でジンのチームにいるタケミカズチを倒すと合体制限が解除される

鬼神(4) | Lv50 | ゾウチョウテン LIMITED



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	536 8	130 2	21	15	17	12

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	—	—	—	弱	無

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	力	力	魔	体	力	魔	体	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	アギダイン(51) —
自動効果スキル	— —
種族特有スキル	鬼神双手

上昇値合計	力	魔	体	速
	6	4	4	2

備考：ユズルート以外で[必戦7—06](→P216)のバトルをクリアするか、8日目ユズルートで東京の結界を貼り直すと合体制限が解除される。凍結のステータス異常にならない

鬼神(5) | Lv57 | コウモクテン LIMITED



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	616 8	148 2	22	17	20	14

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	—	—	弱	反	耐(50)

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	体	力	体	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	マハザンダイン(58) —
自動効果スキル	— —
種族特有スキル	鬼神双手

上昇値合計	力	魔	体	速
	5	3	5	3

備考：ユズルート以外で[必戦7—06](→P216)のバトルをクリアするか、8日目ユズルートで東京の結界を貼り直すと合体制限が解除される。凍結のステータス異常にならない

鬼神(6) | Lv65 | ビシャモンテン LIMITED



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	712 8	162 2	25	16	24	16

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	耐(50)	反	弱	—	—	耐(50)

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	体	力	体	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	八相発破(67) —
自動効果スキル	火炎反射(66) —
種族特有スキル	鬼神双手

上昇値合計	力	魔	体	速
	5	3	5	3

備考：ユズルート以外で[必戦7—05](→P216)のバトルをクリアするか、8日目ユズルートで東京の結界を貼り直すと合体制限が解除される。凍結のステータス異常にならない

鬼神(7) | Lv87 | オオクニヌシ LIMITED



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	912 8	218 2	31	22	27	23

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	反	—	—	耐(50)	弱

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	魔	力	魔	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	万魔の一撃(初期) —
自動効果スキル	真・全門耐性(89) —
種族特有スキル	鬼神双手

上昇値合計	力	魔	体	速
	5	5	3	3

備考：アマネルートでゲームをクリアすると合体制限が解除される

闘鬼(1) | Lv3 | コボルト



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	48 6	12 2	4	3	5	7

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	弱	—	—	—	弱

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	速	力	体	速	力	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	速

コマンドスキル	— —
自動効果スキル	英霊の加護(5) —
種族特有スキル	凶化

上昇値合計	力	魔	体	速
	4	2	4	6

備考：なし

闘鬼(2) | Lv9 | ビルヴィス



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	112 7	6 0.5	7	4	7	7

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	耐(50)	耐(50)	弱	無	—

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	体	力	体	速	力	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	— —
自動効果スキル	英霊の加護(初期) 同族の心得・防(10)
種族特有スキル	凶化

上昇値合計	力	魔	体	速
	5	2	5	4

備考：なし

闘鬼(3) | Lv16 | ゴズキ



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	182 7	20 1	13	4	10	5

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	反	弱	—	耐(50)	弱

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	体	力	体	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	暴れまくり(初期) 火事場撃(18)
自動効果スキル	同族の心得・攻(初期) —
種族特有スキル	凶化

上昇値合計	力	魔	体	速
	5	3	5	3

備考：なし

闘鬼(4) | Lv20 | メズキ



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	176 6.3	75 2.5	9	10	8	9

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	反	弱	耐(50)	—	弱

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	力	魔	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	魔

コマンドスキル	マハジオ(22) —
自動効果スキル	同族の心得・攻(初期) 電撃強化(21)
種族特有スキル	凶化

上昇値合計	力	魔	体	速
	4	5	3	4

備考：なし

闘鬼(5) | Lv26 | トケビ



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	162 4.5	92 2.5	11	11	10	10

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	耐(50)	耐(50)	耐(50)	—	弱

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	なぎ払い(27) —
自動効果スキル	耐火炎(初期) —
種族特有スキル	凶化

上昇値合計	力	魔	体	速
	4	4	4	4

備考：なし

闘鬼(6) Lv41 ベルセルク



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	414 7.4	47 1	26	6	15	10
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	―	―	無	―	―	弱

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	力	力	体	力	体	力	体	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	― ―
自動効果スキル	食いしばり(初期) 二身の残影(43)
種族特有スキル	凶化
上昇値合計	力 7 / 魔 2 / 体 5 / 速 2
備考	なし

闘鬼(7) Lv52 ヤクシャ



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	462 7	63 1	25	11	14	18
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	―	無	―	耐(50)	弱	耐(50)

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	力	速	力	速	力	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	ディアラハン(初期) デスバウンド(53)
自動効果スキル	火炎無効(54) ―
種族特有スキル	凶化
上昇値合計	力 6 / 魔 2 / 体 3 / 速 5
備考	なし

闘鬼(8) Lv83 オンギョウキ LIMITED



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	749 7	104 1	31	21	24	23
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	―	弱	―	無	―	―

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	力	力	力	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	八相発破(初期) 貫通の一撃(85)
自動効果スキル	電撃無効(初期) ―
種族特有スキル	凶化
上昇値合計	力 7 / 魔 3 / 体 3 / 速 3
備考	なし

邪鬼(1) Lv4 オーガ



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	72 8	8 1	9	4	5	2
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	―	弱	耐(50)	弱	弱	―

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	力	力	力	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	― ―
自動効果スキル	騎士の精神(初期) ―
種族特有スキル	呪縛
上昇値合計	力 7 / 魔 3 / 体 3 / 速 3
備考	なし

邪鬼(2) Lv8 オグン



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	104 8	11 1	10	3	5	6
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	―	耐(50)	弱	―	―	無

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	力	力	体	速	力	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	怒りの一撃(9) アギ(11)
自動効果スキル	騎士の精神(初期) 一分の活泉(10)
種族特有スキル	呪縛
上昇値合計	力 6 / 魔 2 / 体 4 / 速 4
備考	なし

邪鬼(3) Lv19 ウェンディゴ



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	196 7	48 2	10	5	9	11
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	―	弱	反	―	―	無

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	力	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	速

コマンドスキル	氷の乱舞(初期) 絶妙打(21)
自動効果スキル	耐氷結(初期) ―
種族特有スキル	呪縛
上昇値合計	力 4 / 魔 3 / 体 4 / 速 5
備考	なし

邪鬼(4) Lv28 ロア



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	253 6.5	88 2	11	16	11	6
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	―	弱	―	―	―	無

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	魔	力	魔	体	力	魔	体	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	パララレイ(初期) クロスレイ(29)
自動効果スキル	三分の活泉(30) ―
種族特有スキル	呪縛
上昇値合計	力 5 / 魔 5 / 体 4 / 速 2
備考	なし

邪鬼(5) Lv37 レギオン



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	280 5	135 2.5	9	17	19	8
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	耐(50)	弱	―	弱	―	耐(50)

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	体	魔	体	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	魔

コマンドスキル	ペトラレイ(初期) 氷の乱舞(38)
自動効果スキル	耐物理(初期) 氷結激化(40)
種族特有スキル	呪縛
上昇値合計	力 3 / 魔 5 / 体 5 / 速 3
備考	なし

邪鬼(6) Lv46 クドラク LIMITED



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	441 7	127 2.2	18	12	17	15
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	耐(50)	弱	反	―	―	―

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	体	力	体	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	― ―
自動効果スキル	吸収追加(初期) ―
種族特有スキル	呪縛
上昇値合計	力 5 / 魔 3 / 体 5 / 速 3
備考	マリかカイドーにマリのバッグを渡しており、[任戦5−17](→P163)のバトルでマリにクドラクを倒させると合体制限が解除される

邪鬼(7) Lv65 マカーブル



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	510 6	200 2.5	27	15	20	19
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	―	吸	―	―	弱	弱

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	力	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	最期の一撃(66) ―
自動効果スキル	火炎吸収(初期) ―
種族特有スキル	呪縛
上昇値合計	力 5 / 魔 3 / 体 4 / 速 4
備考	なし

鬼女(1) | Lv10 | キキーモラ




基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	75 5	57 3	5	9	5	7
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	—	—	—	弱	無

コマンドスキル	ディア(初期) ザン(11)
自動効果スキル	一分の魔脈(12) —
種族特有スキル	献身

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	魔

上昇値合計	力	魔	体	速
	3	5	4	4

備考：なし

鬼女(2) | Lv15 | リリム




基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	116 5.3	62 2.5	7	10	7	7
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	—	弱	無	—	—

コマンドスキル	クロスレイ(17) 雷の乱舞(16)
自動効果スキル	一分の魔脈(初期) 耐電撃(16)
種族特有スキル	献身

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	魔

上昇値合計	力	魔	体	速
	3	5	4	4

備考：なし

鬼女(3) | Lv19 | ユキジョロウ




基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	130 5	99 3	7	14	7	7
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	弱	吸	—	—	—

コマンドスキル	アムリタ(初期) マハブフ(21)
自動効果スキル	封魔追加(初期) マヒ追加(20)
種族特有スキル	献身

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	魔	魔	魔	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	魔

上昇値合計	力	魔	体	速
	3	7	3	3

備考：なし

鬼女(4) | Lv28 | ペリ




基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	210 6	90 2	8	17	7	12
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	—	—	耐(50)	—	弱

コマンドスキル	マハジオ(初期) 吸魔(30)
自動効果スキル	耐電撃(初期) 三分の魔脈(29)
種族特有スキル	献身

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	力	魔	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

上昇値合計	力	魔	体	速
	5	4	3	4

備考：なし

鬼女(5) | Lv39 | ハリティー




基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	312 6	102 2	18	12	13	12
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	耐(50)	—	無	弱	耐(50)

コマンドスキル	ジオダイン(40) —
自動効果スキル	エクストラワン(初期) 電撃無効(41)
種族特有スキル	献身

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	力	力	魔	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

上昇値合計	力	魔	体	速
	6	4	3	3

備考：なし

鬼女(6) | Lv49 | ランダ




基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	330 5	183 3	20	12	17	16
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	反	—	—	弱	耐(50)	耐(50)

コマンドスキル	ディアジャマ(51) —
自動効果スキル	物理反射(52) —
種族特有スキル	献身

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	力	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

上昇値合計	力	魔	体	速
	5	3	4	4

備考：なし

鬼女(7) | Lv67 | ジャヒー




基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	428 5.1	288 3.1	21	26	17	19
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	耐(50)	弱	耐(50)	耐(50)	—

コマンドスキル	リカームロス(初期) —
自動効果スキル	— —
種族特有スキル	献身

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	魔	力	魔	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

上昇値合計	力	魔	体	速
	4	6	3	3

備考：なし

精霊(1) | Lv7 | アーシーズ




基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	75 5	36 3	6	5	8	4
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	—	—	—	弱	無

コマンドスキル	アムリタ(初期) —
自動効果スキル	— —
種族特有スキル	—

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	力	魔	体	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	体

上昇値合計	力	魔	体	速
	4	4	5	3

備考：なし

精霊(2) | Lv11 | エアロス




基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	85 5	57 3	5	8	6	8
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	—	—	耐(50)	耐(50)	無

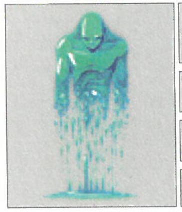
コマンドスキル	ジオ(初期) —
自動効果スキル	— —
種族特有スキル	—

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	速	魔	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	魔

上昇値合計	力	魔	体	速
	3	5	3	5

備考：なし

精霊(3) | Lv15 | アクアンズ

基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	110 5	75 3	7	10	7	7
防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	—	—	反	—	—	耐(50)

コマンドスキル	氷の乱舞(初期) —
自動効果スキル	— —
種族特有スキル	—

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

上昇値合計	力	魔	体	速
	4	4	4	4

備考：なし

精霊(4) | Lv20 | フレイミーズ



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	135 / 5	96 / 3	10	12	7	7

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	―	吸	弱	―	―	耐(50)

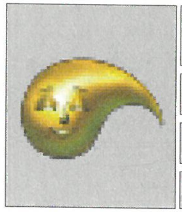
上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	魔	力	魔	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	自動効果スキル	種族特有スキル
マハラギ(初期) / ―	火炎強化(初期) / ―	―

上昇値合計	力	魔	体	速
	5	5	3	3

備考:

御霊(1) | Lv35 | サキミタマ



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	280 / 5	135 / 3	10	10	21	10

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	―	―	―	―	―	無

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	自動効果スキル	種族特有スキル
― / ―	― / ―	―

上昇値合計	力	魔	体	速
	4	4	4	4

備考: なし

御霊(2) | Lv38 | クシミタマ



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	245 / 5	147 / 3	11	11	11	21

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	―	―	―	―	―	無

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	速	魔	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	魔

コマンドスキル	自動効果スキル	種族特有スキル
― / ―	― / ―	―

上昇値合計	力	魔	体	速
	3	5	3	5

備考: なし

御霊(3) | Lv41 | アラミタマ



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	265 / 5	159 / 3	21	12	12	12

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	―	―	―	―	―	無

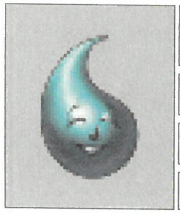
上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	自動効果スキル	種族特有スキル
― / ―	― / ―	―

上昇値合計	力	魔	体	速
	4	4	4	4

備考: なし

御霊(4) | Lv44 | ニギミタマ



基礎能力値	HP	MP	力	魔	体	速
	285 / 5	195 / 3	13	21	13	13

防御相性	物理	火炎	氷結	電撃	衝撃	魔力
	―	―	―	―	―	無

上昇能力値	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力	魔	体	速	力

コマンドスキル	自動効果スキル	種族特有スキル
― / ―	― / ―	―

上昇値合計	力	魔	体	速
	4	4	4	4

備考: なし

デビオクデータ

デビオクで購入できる悪魔を、出品されるタイミングの早い順に紹介していく。同名でも能力の違う異なる3種類の悪魔が登場するので、出品タイミングだけでなく、能力値や修得スキルの違いを見比べるのに役立てよう。

◇デビオクデータの見方



鬼女(2)❶ リリム❷ | ランク ❸普通 | 系統 ❹女の子 美形 | 出現イベント ❺ ・2ND DAY 9:00～13:00 [自戦2―B] (→P100) | 出品時間 ・2ND DAY 17:00以降になる

名前	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
誘惑のリリム ☆☆☆☆☆	16⬆	121⬆	73⬆	7	11⬆	7	8⬆	25%	140	420	クロスレイ(初期) / 雷の乱舞(初期) / ジオ(初期)	一分の魔脈(初期) / 耐電撃(初期) / ―
リリム❻ ☆☆☆❼	15	116	68	7❽	10	7	7	❾25%	❿120	⓫360	クロスレイ(初期) / 雷の乱舞(16) / ジオ(初期) ⓬	一分の魔脈(初期) / 耐電撃(初期) / ―
ワガママ★リリム ☆	15	116	66⬇	7	9⬇	7	7	30%	110	330	クロスレイ(17) / 雷の乱舞(16) / ジオ(初期)	一分の魔脈(初期) / 耐電撃(16) / ―

❶ 悪魔の種族。右側の数値は種族内でのランクで、その種族のうち基礎レベルの低い悪魔から順に番号を振ってある

❷ 悪魔の名称

❸ デビオクでの出品ランク。ランクには普通、ゴールド、プラチナ、アングラの4種類がある

❹ 悪魔の系統。デビオクに参加するライバルの好みに関係している(→P21)

❺ 悪魔が出現するイベントと出品時間。悪魔は出品時間になると自動的にデビオクに追加されるが、それ以前にその悪魔を倒すことでも追加される。出現するイベントでは、もっとも早い時期にその悪魔が出現するイベントを紹介しているので、早めにその悪魔を購入したいときに役立ててほしい
※8日目以降の「出現するイベント」ではカイドー・ナオヤルートを基準に表記し、ついでアマネルート、ユズルートの順に紹介している

❻ オークションでの出品名

❼ 悪魔の能力を☆の数で評価したもの。☆の数は5つまでで、この数が多いほど評価が高い

❽ 悪魔の能力値。仲魔データ(→P317～346)の基礎値より上昇している能力値は⬆、下降しているものは⬇で区別している。各能力値の意味は以下を参照

各能力値の意味

Lv	悪魔のレベル
HP	最大HP
MP	最大MP
力	おもに物理攻撃力に影響する値
魔	最大MP、魔法攻撃力、魔法防御力などに影響する値
体	最大HP、物理防御力、魔法防御力などに影響する値
速	行動順番、物理攻撃の命中率や回避率などに影響する値

❾ 悪魔がデビオクに出品される確率

❿ 悪魔がオークションにかけられたときの開始金額

⓫ オークションを行なわずに、その悪魔と契約するために必要な即決金額

⓬ 悪魔が修得済み、もしくはこれから修得するコマンドスキルと自動効果スキル。(初期)とあるものは初期状態から修得しているスキルで、( )内に数字が書いてあるものは数字のレベルになると修得することを表わしている

◆出品悪魔50音順索引と最速の出品タイミング

種族名	名前	ランク	出品タイミング	ページ
妖獣(3)	アーヴァンク	ゴールド	4TH DAY 9:00	P363
神獣(4)	アイラーヴァタ	プラチナ	6TH DAY 9:00	P366
堕天使(5)	アガレス	アングラ	LAST DAY 9:00（全ルート共通）	P370
御霊(3)	アラミタマ	アングラ	6TH DAY 18:00	P368
妖精(7)	ヴィヴィアン	プラチナ	6TH DAY 12:00	P367
霊鳥(3)	ヴィゾフニル	ゴールド	3RD DAY 12:30	P361
邪鬼(3)	ウェンディゴ	ゴールド	3RD DAY 9:00	P359
神獣(5)	ウカノミタマ	アングラ	LAST DAY 9:00（全ルート共通）	P371
邪鬼(1)	オーガ	普通	1ST DAY 9:30	P355
邪鬼(1)	オーガ×4	アングラ	6TH DAY 18:00	P369
邪鬼(2)	オグン	普通	1ST DAY 13:30	P356
魔獣(5)	オルトロス	プラチナ	5TH DAY 12:00	P365
堕天使(3)	オロバス	プラチナ	5TH DAY 9:00	P364
霊鳥(7)	カウ	アングラ	7TH DAY 20:00	P373
堕天使(1)	ガギソン	普通	2ND DAY 9:00	P358
妖獣(5)	カトブレパス	アングラ	7TH DAY 18:00	P373
幻魔(8)	ガネーシャ	アングラ	LAST DAY 10:30（アマネルート） LAST DAY 11:30（カイドー・ナオヤルート） LAST DAY 12:00（アツロウルート） LAST DAY 12:30（ジンルート）	P371
魔獣(1)	カブソ	普通	1ST DAY 9:30	P355
妖獣(7)	カブラカン	アングラ	8TH DAY 17:30	P375
妖獣(2)	ガルム	普通	1ST DAY 16:30	P357
鬼女(1)	キキーモラ	普通	1ST DAY 16:30	P357
鬼女(1)	キキーモラ×4	アングラ	6TH DAY 18:00	P370
幻魔(5)	クーフーリン	プラチナ	6TH DAY 9:00	P367
邪龍(5)	クエレブレ	プラチナ	6TH DAY 18:00	P368
御霊(2)	クシミタマ	アングラ	6TH DAY 18:00	P369
魔獣(4)	ケットシー	ゴールド	3RD DAY 12:30	P361
魔獣(6)	ケルベロス	アングラ	LAST DAY 9:00（全ルート共通）	P371
闘鬼(3)	ゴズキ	ゴールド	3RD DAY 9:00	P359
闘鬼(1)	コボルト	普通	1ST DAY 9:30	P355
闘鬼(1)	コボルト×4	アングラ	6TH DAY 18:00	P370
御霊(1)	サキミタマ	アングラ	6TH DAY 18:00	P369
妖精(3)	ジャックフロスト	普通	2ND DAY 14:30	P359
妖精(4)	ジャックランタン	ゴールド	3RD DAY 9:00	P360
鬼女(7)	ジャヒー	アングラ	8TH DAY 14:30	P375
幻魔(1)	ジャンバヴァン	普通	2ND DAY 9:00	P358
妖精(5)	シルキー	ゴールド	3RD DAY 13:30	P362
霊鳥(2)	スパルナ	ゴールド	3RD DAY 9:00	P360
妖精(8)	スプリガン	アングラ	7TH DAY 18:00	P373
天使(6)	スラオシャ	アングラ	8TH DAY 12:30	P374
龍王(4)	セイリュウ	プラチナ	6TH DAY 18:00	P368
堕天使(4)	デカラビア	プラチナ	6TH DAY 12:00	P367
邪龍(1)	トウビョウ	普通	2ND DAY 9:00	P358
幻魔(2)	トラロック	ゴールド	3RD DAY 9:00	P360
妖精(9)	トロール	アングラ	8TH DAY 17:30	P375
御霊(4)	ニギミタマ	アングラ	6TH DAY 18:00	P369
堕天使(2)	ニスロク	プラチナ	5TH DAY 9:00	P364
魔獣(3)	ネコマタ	ゴールド	3RD DAY 9:00	P361
霊鳥(4)	バイブ・カハ	プラチナ	5TH DAY 12:00	P366
神獣(3)	ハクタク	ゴールド	4TH DAY 9:00	P363
邪龍(2)	バジリスク	ゴールド	3RD DAY 12:30	P362
幻魔(4)	ハヌマーン	プラチナ	5TH DAY 9:00	P364
神獣(6)	バロン	アングラ	LAST DAY 11:00（アマネルート） LAST DAY 12:30（アツロウルート）（カイドー・ナオヤルート） LAST DAY 13:00（ジンルート）	P372
妖精(1)	ピクシー	普通	1ST DAY 9:30	P356
妖精(1)	ピクシー×4	アングラ	6TH DAY 18:00	P370
邪龍(4)	ピュートーン	プラチナ	5TH DAY 15:30	P366
闘鬼(2)	ビルヴィス	普通	1ST DAY 11:30	P356
邪龍(6)	ファフニール	アングラ	8TH DAY 12:30	P374
女神(7)	ブラックマリア	アングラ	8TH DAY 14:30	P375
魔獣(2)	ヘアリージャック	普通	1ST DAY 18:30	P357
幻魔(3)	ヘイムダル	ゴールド	3RD DAY 13:30	P362
神獣(1)	ヘケト	ゴールド	3RD DAY 9:00	P360
妖獣(5)	ベヒモス	アングラ	LAST DAY 11:00（アマネルート） LAST DAY 12:30（アツロウルート）（カイドー・ナオヤルート） LAST DAY 13:00（ジンルート） LAST DAY 17:00（ユズルート）	P372
鬼女(4)	ペリ	ゴールド	4TH DAY 13:30	P364
闘鬼(5)	ベルセルク	プラチナ	6TH DAY 9:00	P367
龍王(2)	ペンドラゴン	ゴールド	3RD DAY 13:30	P363
邪鬼(7)	マカーブル	アングラ	8TH DAY 12:30	P374
龍王(1)	マカラ	普通	2ND DAY 13:30	P359
堕天使(6)	ミスラ	アングラ	7TH DAY 20:00	P373
堕天使(6)	ムールムール	アングラ	LAST DAY 11:00（アマネルート） LAST DAY 12:30（アツロウルート）（カイドー・ナオヤルート） LAST DAY 13:00（ジンルート）	P372
闘鬼(4)	メズキ	ゴールド	3RD DAY 12:30	P362
霊鳥(1)	モー・ショボー	普通	1ST DAY 11:00	P356
妖獣(4)	モスマン	プラチナ	5TH DAY 9:00	P365
闘鬼(6)	ヤクシャ	アングラ	LAST DAY 9:00（全ルート共通）	P371
幻魔(8)	ヤマタノオロチ	アングラ	LAST DAY 10:30（アマネルート） LAST DAY 11:30（カイドー・ナオヤルート） LAST DAY 12:00（アツロウルート） LAST DAY 12:30（ジンルート）	P372
邪龍(3)	ヤム	プラチナ	5TH DAY 9:00	P365
鬼女(3)	ユキジョロウ	ゴールド	3RD DAY 9:00	P361
鬼女(6)	ランダ	プラチナ	6TH DAY 18:00	P368
鬼女(2)	リリム	普通	2ND DAY 9:00	P358
邪鬼(5)	レギオン	プラチナ	5TH DAY 13:00	P366
邪鬼(4)	ロア	ゴールド	4TH DAY 9:00	P363
幻魔(9)	ロイチェクタ	アングラ	7TH DAY 20:00	P374
妖精(6)	ローレライ	プラチナ	5TH DAY 9:00	P365
妖獣(1)	ワイラ	普通	1ST DAY 11:00	P356



邪鬼(1) オーガ

ランク：普通 ／ 系統：獰猛 ／ 出現イベント：― ／ 出品時間：デビオクスタート時

やさしきオーガ ☆☆☆☆☆

Lv	HP	MP	力	魔	体	速
5↑	88↑	9↑	10↑	4	6↑	2

出品 25% ／ 開始 75 ／ 即決 225

コマンドスキル：― ／ ― ／ ―
自動効果スキル：騎士の精神（初期） ／ ― ／ ―

オーガ ☆☆☆

Lv	HP	MP	力	魔	体	速
4	72	8	9	4	5	2

出品 25% ／ 開始 65 ／ 即決 195

コマンドスキル：― ／ ― ／ ―
自動効果スキル：騎士の精神（初期） ／ ― ／ ―

力なきオーガ ☆

Lv	HP	MP	力	魔	体	速
4	72	8	7↓	4	5	2

出品 30% ／ 開始 55 ／ 即決 165

コマンドスキル：― ／ ― ／ ―
自動効果スキル：騎士の精神（初期） ／ ― ／ ―



魔獣(1) カブソ

ランク：普通 ／ 系統：ネコ ／ 出現イベント：― ／ 出品時間：デビオクスタート時

いたずら名人 ☆☆☆☆☆

Lv	HP	MP	力	魔	体	速
3↑	38↑	24↑	5↑	6	4	5↑

出品 25% ／ 開始 75 ／ 即決 225

コマンドスキル：アギ（初期） ／ ザン（4） ／ ―
自動効果スキル：― ／ ― ／ ―

カブソ ☆☆☆

Lv	HP	MP	力	魔	体	速
2	33	21	4	6	4	4

出品 25% ／ 開始 65 ／ 即決 195

コマンドスキル：アギ（初期） ／ ザン（4） ／ ―
自動効果スキル：― ／ ― ／ ―

いたずら初級 ☆☆

Lv	HP	MP	力	魔	体	速
2	33	21	4	6	4	3↓

出品 30% ／ 開始 60 ／ 即決 180

コマンドスキル：アギ（初期） ／ ザン（4） ／ ―
自動効果スキル：― ／ ― ／ ―



闘鬼(1) コボルト

ランク：普通 ／ 系統：イヌ 獰猛 ／ 出現イベント：― ／ 出品時間：デビオクスタート時

わいるど★コボルト ☆☆☆☆

Lv	HP	MP	力	魔	体	速
4↑	60↑	14↑	5↑	3	6↑	7

出品 25% ／ 開始 65 ／ 即決 195

コマンドスキル：― ／ ― ／ ―
自動効果スキル：英霊の加護（5） ／ ― ／ ―

コボルト ☆☆☆

Lv	HP	MP	力	魔	体	速
3	48	12	4	3	5	7

出品 25% ／ 開始 60 ／ 即決 180

コマンドスキル：― ／ ― ／ ―
自動効果スキル：英霊の加護（5） ／ ― ／ ―

コボるどん ☆

Lv	HP	MP	力	魔	体	速
3	48	10↓	4	2↓	5	6↓

出品 30% ／ 開始 50 ／ 即決 150

コマンドスキル：― ／ ― ／ ―
自動効果スキル：英霊の加護（5） ／ ― ／ ―



妖精(1) ピクシー

ランク：普通 ／ 系統：女の子 カワイイ ／ 出現イベント：― ／ 出品時間：デビオクスタート時

セレブ御用達ピクシー ☆☆☆☆☆

Lv	HP	MP	力	魔	体	速
3↑	35↑	34↑	3	8↑	4	5↑

出品 30% ／ 開始 65 ／ 即決 195

コマンドスキル：ディア（初期） ／ ジオ（初期） ／ ―
自動効果スキル：― ／ ― ／ ―

ピクシー ☆☆☆

Lv	HP	MP	力	魔	体	速
2	30	27	3	7	4	4

出品 30% ／ 開始 55 ／ 即決 165

コマンドスキル：ディア（初期） ／ ジオ（4） ／ ―
自動効果スキル：― ／ ― ／ ―

やさぐれピクシー ☆☆

Lv	HP	MP	力	魔	体	速
2	30	24	3	6↓	4	4

出品 20% ／ 開始 50 ／ 即決 150

コマンドスキル：ディア（初期） ／ ジオ（4） ／ ―
自動効果スキル：― ／ ― ／ ―



霊鳥(1) モー・ショボー

ランク	普通	系統	女の子 カワイイ	出現イベント	・1ST DAY 11:00 ~ 12:00 [必戦1—08] (→P70)
				出品時間	・2ND DAY 9:00以降になる

個体	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
美しきモー・ショボー ☆☆☆☆	7	72	29↑	6	6↑	5	7	25%	110	330	ブフ(初期) アムリタ(初期) —	— — —
モー・ショボー ☆☆☆	7	72	27	6	5	5	7	25%	105	315	ブフ(初期) — —	— — —
お色気無し ☆☆	7	72	25↓	6	4↓	5	7	30%	100	300	ブフ(初期) — —	— — —



妖獣(1) ワイラ

ランク	普通	系統	非人型	出現イベント	・1ST DAY 11:00 ~ 12:00 [必戦1—08] (→P70)
				出品時間	・1ST DAY 12:30以降になる

個体	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
鋭き鉤爪使い ☆☆☆☆☆	8↑	84↑	37↑	8↑	7	5	6↑	25%	90	270	ザン(初期) — —	英霊の加護(初期) 一分の活泉(9) —
ワイラ ☆☆☆	7	78	35	6	7	5	5	25%	80	240	ザン(初期) — —	英霊の加護(8) 一分の活泉(9) —
欠けた鉤爪使い ☆☆	7	78	35	5↓	7	5	5	30%	75	225	ザン(初期) — —	英霊の加護(8) 一分の活泉(9) —



闘鬼(2) ビルヴィス

ランク	普通	系統	—	出現イベント	・1ST DAY 11:30 ~ 13:00 [自戦1—A] (→P79) ※
				出品時間	・1ST DAY 17:30以降になる

個体	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
畑荒らしの天才 ☆☆☆☆☆	10↑	119↑	7↑	8↑	4	7	8↑	25%	100	300	— — —	英霊の加護(初期) 同族の心得・防(初期) —
ビルヴィス ☆☆☆	9	112	6	7	4	7	7	25%	90	270	— — —	英霊の加護(初期) 同族の心得・防(10) —
怖がりビルヴィス ☆	9	105↓	6	6↓	4	6↓	7	30%	80	240	— — —	英霊の加護(初期) 同族の心得・防(10) —

※[自戦1—A]は9:00から行なえるが、ビルヴィスが出現するのは[必戦1—08]終了後の11:30以降となる(→P78)



邪鬼(2) オグン

ランク	普通	系統	獰猛	出現イベント	・1ST DAY 13:30 ~ 18:00 [自戦1—B] (→P80)
				出品時間	・1ST DAY 17:30以降になる

個体	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
パワフル★オグン ☆☆☆☆	8	104	11	11↑	3	5	6	25%	90	270	怒りの一撃(初期) アギ(11) —	騎士の精神(初期) 一分の活泉(10) —
オグン ☆☆☆	8	104	11	10	3	5	6	25%	85	255	怒りの一撃(9) アギ(11) —	騎士の精神(初期) 一分の活泉(10) —
ガリガリオグン ☆	8	104	11	8↓	3	5	6	30%	75	225	怒りの一撃(9) アギ(11) —	騎士の精神(初期) 一分の活泉(10) —



妖獣(2) ガルム

ランク	普通	系統	イヌ 獰猛 非人型	出現イベント	・1ST DAY 16:30 ~ 18:30 [自戦1—C] (→P81)
				出品時間	・2ND DAY 12:30以降になる

個体	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
冥界の猟犬・ガルム ☆☆☆☆☆	12↑	117↑	24↑	12↑	3	6	8↑	25%	110	330	アギ(初期) — —	見覚えの成長(初期) 反撃(14) 封魔追加(初期)
ガルム ☆☆☆	11	110	22	11	3	6	7	25%	100	300	アギ(初期) — —	見覚えの成長(初期) 反撃(14) —
甘えん坊ガルム ☆☆	11	110	22	10↓	3	6	7	30%	90	270	アギ(初期) — —	見覚えの成長(初期) 反撃(14) —



鬼女(1) キキーモラ

ランク	普通	系統	女の子	出現イベント	・1ST DAY 16:30 ~ 18:30 [自戦1—C] (→P81)
				出品時間	・1ST DAY 18:30以降になる

個体	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
きらきらキキモラ ☆☆☆☆☆	11↑	80↑	69↑	6↑	10↑	5	7	30%	105	315	ディア(初期) ザン(初期) —	一分の魔脈(初期) — —
キキーモラ ☆☆☆	10	80↑	57	5	9	6↑	7	50%	95	285	ディア(初期) ザン(11) —	一分の魔脈(12) — —
傷有りキキーモラ ☆	10	75	54	4↓	8↓	5	7	10%	85	255	ディア(初期) ザン(11) —	一分の魔脈(12) — —



幻魔(2) ヘアリージャック

ランク	普通	系統	イヌ	出現イベント	・1ST DAY 17:30 ~ 18:30 [必戦1—21] (→P76)
				出品時間	・1ST DAY 18:30以降になる

個体	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
ポイズン☆ジャック ☆☆☆☆☆	11↑	89↑	32↑	8↑	5	5	9	25%	100	300	怒りの一撃(初期) — —	毒追加(初期) 一分の活泉(13) —
ヘアリージャック ☆☆☆	10	84	30	7	5	5	9	25%	95	285	怒りの一撃(初期) — —	毒追加(12) 同族の心得・攻(10) —
うすのろジャック ☆	10	84	30	7	5	5	8↓	30%	85	255	怒りの一撃(初期) — —	毒追加(12) 一分の活泉(13) —



幻魔(1) ジャンバヴァン

ランク	普通	系統	—	出現イベント	—
				出品時間	・2ND DAY 9:00以降になる

個体	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
怪力ジャンバヴァン ☆☆☆☆	9	136	12	12↑	3	9	3	25%	120	360	アギ(初期) — —	騎士の精神(初期) 同族の心得・攻(10) —
ジャンバヴァン ☆☆☆	9	136	12	10	3	9	3	25%	115	345	アギ(初期) — —	騎士の精神(初期) 同族の心得・攻(10) —
徳用ジャンバヴァン ☆	9	121↓	12	9↓	3	7↓	3	30%	105	315	アギ(初期) — —	騎士の精神(初期) 同族の心得・攻(10) —



堕天使(1) ガギソン	ランク	普通	系統	獰猛	出現イベント	·2ND DAY 9:00～13:00 [自戦2—A] (→P99)
					出品時間	·3RD DAY 9:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
高級悪魔ガギソン	☆☆☆☆	12	125	42↑	7	9↑	7	6	25%	135	405	ジオ(初期) 雷の乱舞(13) —	一分の活泉(初期) 反撃(14) 同族の心得・防(初期)
ガギソン	☆☆☆	12	125	40	7	8	7	6	25%	130	390	ジオ(初期) 雷の乱舞(13) —	一分の活泉(初期) 反撃(14) 同族の心得・防(初期)
叩き売りガギソン	☆	12	118↓	38↓	7	7↓	6↓	6	30%	120	360	ジオ(初期) 雷の乱舞(13) —	一分の活泉(初期) 反撃(14) —



邪龍(1) トウビョウ	ランク	普通	系統	非人型	出現イベント	·2ND DAY 9:00～13:00 [自戦2—B] (→P100)
					出品時間	·3RD DAY 9:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
仲良しトウビョウ	☆☆☆☆	16↑	145↑	46↑	9↑	7	6	9↑	25%	150	450	ジオ(初期) 怒りの一撃(初期) —	一分の活泉(初期) 封魔追加(初期) —
トウビョウ	☆☆☆	15	138	44	8	7	6	8	25%	145	435	ジオ(初期) 怒りの一撃(初期) —	一分の活泉(初期) 封魔追加(16) —
激安トウビョウ	☆☆	15	138	44	8	7	6	7↓	30%	140	420	ジオ(初期) 怒りの一撃(初期) —	一分の活泉(初期) 封魔追加(16) —



鬼女(2) リリム	ランク	普通	系統	女の子 美形	出現イベント	·2ND DAY 9:00～13:00 [自戦2—B] (→P100)
					出品時間	·2ND DAY 17:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
誘惑のリリム	☆☆☆☆☆	16↑	121↑	73↑	7	11↑	7	8↑	25%	140	420	クロスレイ(初期) 雷の乱舞(初期) ジオ(初期)	一分の魔脈(初期) 耐電撃(初期) —
リリム	☆☆☆	15	116	68	7	10	7	7	25%	120	360	クロスレイ(初期) 雷の乱舞(16) ジオ(初期)	一分の魔脈(初期) 耐電撃(初期) —
ワガママ★リリム	☆	15	116	66↓	7	9↓	7	7	30%	110	330	クロスレイ(17) 雷の乱舞(16) ジオ(初期)	一分の魔脈(初期) 耐電撃(16) —



龍王(1) マカラ	ランク	普通	系統	非人型	出現イベント	·2ND DAY 13:30～16:00 [自戦2—C] (→P101)
					出品時間	·3RD DAY 9:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
高級乗用マカラ	☆☆☆☆☆	15↑	153↑	48↑	7	9↑	6	10↑	25%	150	450	覚悟の挑発(初期) ディア(16) —	耐魔力(初期) — —
マカラ	☆☆☆	14	146	44	7	8	6	9	25%	140	420	覚悟の挑発(初期) ディア(16) —	耐魔力(15) — —
ポンコツ・マカラ	☆☆	14	146	44	7	8	6	8↓	30%	135	405	覚悟の挑発(15) ディア(16) —	耐魔力(15) — —



妖精(3) ジャックフロスト	ランク	普通	系統	カワイイ ヒーホー	出現イベント	·2ND DAY 14:30～17:00 [必戦2—17] (→P90)
					出品時間	·2ND DAY 17:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
雪の精霊	☆☆☆☆☆	15↑	138↑	57↑	7	11↑	8	6↑	25%	125	375	ブフ(初期) 氷の乱舞(初期) —	一分の魔脈(初期) 耐魔力(16) 同族の心得・防(初期)
ジャックフロスト	☆☆☆	14	132	52	7	10	8	5	25%	115	345	ブフ(初期) 氷の乱舞(15) —	一分の魔脈(初期) 耐魔力(16) 同族の心得・防(初期)
軟弱ジャックフロスト	☆	14	126↓	50↓	7	9↓	7↓	5	30%	105	315	ブフ(初期) 氷の乱舞(15) —	一分の魔脈(初期) 耐魔力(16) —



邪鬼(3) ウェンディゴ	ランク	ゴールド	系統	非人型	出現イベント	—
					出品時間	·3RD DAY 13:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
逞しきウェンディゴ	☆☆☆☆	20↑	231↑	50↑	10	5	10↑	12↑	25%	280	840	氷の乱舞(初期) 絶妙打(21) —	耐氷結(初期) 一分の活泉(初期) —
ウェンディゴ	☆☆☆	19	196	48	10	5	9	11	25%	260	780	氷の乱舞(初期) 絶妙打(21) —	耐氷結(初期) — —
のろのろウェンディゴ	☆☆	19	196	48	10	5	9	10↓	30%	240	720	氷の乱舞(初期) 絶妙打(21) —	耐氷結(初期) — —



闘鬼(3) ゴズキ	ランク	ゴールド	系統	獰猛	出現イベント	—
					出品時間	·3RD DAY 9:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
強気なゴズキ	☆☆☆☆	17↑	196↑	21↑	14↑	4	11↑	5	25%	220	660	暴れまくり(初期) 火事場撃(18) 怒りの一撃(初期)	同族の心得・攻(初期) — —
ゴズキ	☆☆☆	16	182	20	13	4	10	5	25%	200	600	暴れまくり(初期) 火事場撃(18) 怒りの一撃(初期)	同族の心得・攻(初期) — —
弱気なゴズキ	☆☆	16	182	20	12↓	4	10	5	30%	180	540	暴れまくり(初期) 火事場撃(18) 怒りの一撃(初期)	同族の心得・攻(初期) — —



幻魔(2) トラロック	ランク	ゴールド	系統	—	出現イベント	—
					出品時間	·3RD DAY 9:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
ノリノリトラロック	☆☆☆☆	17↑	144↑	72↑	11↑	9	7	6	25%	320	960	炎の乱舞(初期) — —	耐火炎(初期) — —
トラロック	☆☆☆	16	138	70	10	9	7	6	25%	300	900	炎の乱舞(初期) — —	耐火炎(17) — —
へろへろトラロック	☆☆	16	138	70	9↓	9	7	6	30%	280	840	炎の乱舞(初期) — —	耐火炎(17) — —



神獣(1) **ヘケト**

ランク	ゴールド	系統	出現イベント	出品時間
		カワイイ 女の子	―	·3RD DAY 9:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
治療の達人	☆☆☆☆	9	90	36↑	7	9↑	6	4	25%	330	990	ブフ(初期) アムリタ(初期) ―	騎士の精神(初期) ― ―
ヘケト	☆☆☆	9	90	34	7	8	6	4	25%	320	960	ブフ(初期) アムリタ(10) ―	騎士の精神(初期) ― ―
不器用なヘケト	☆☆	9	90	32↓	7	7↓	6	4	30%	310	930	ブフ(初期) アムリタ(10) ―	騎士の精神(初期) ― ―



妖精(4) **ジャックランタン**

ランク	ゴールド	系統	出現イベント	出品時間
		ヒーホー	·3RD DAY 9:00～13:00［自戦3—B］(→P124)	·3RD DAY 13:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
熱血ジャックランタン	☆☆☆☆☆	21↑	150↑	112↑	8	13↑	9	8↑	25%	300	900	炎の乱舞(初期) マハラギ(初期) ―	一分の魔脈(初期) ― ―
ジャックランタン	☆☆☆	19	140	99↑	8	11	9	7	25%	260	780	炎の乱舞(初期) マハラギ(21) ―	一分の魔脈(初期) ― ―
灯のジャックランタン	☆☆	19	140	95↑	8	10↓	9	7	30%	240	720	炎の乱舞(初期) マハラギ(21) ―	一分の魔脈(初期) ― ―



霊鳥(2) **スパルナ**

ランク	ゴールド	系統	出現イベント	出品時間
		非人型	·3RD DAY 9:00～13:00［自戦3—A］(→P123)	·4TH DAY 9:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
華麗なるスパルナ	☆☆☆☆☆	19↑	135↑	87↑	7	10↑	8	12↑	25%	380	1140	嵐の乱舞(初期) パララレイ(初期) ザン(初期)	マヒ追加(初期) ― ―
スパルナ	☆☆☆	18	130	81	7	9	8	10	25%	340	1020	嵐の乱舞(初期) パララレイ(20) ザン(初期)	マヒ追加(19) ― ―
飛べないスパルナ	☆	18	130	81	7	9	8	8↓	30%	300	900	嵐の乱舞(初期) パララレイ(20) ザン(初期)	マヒ追加(19) ― ―



魔獣(3) **ネコマタ**

ランク	ゴールド	系統	出現イベント	出品時間
		女の子 ネコ 美形	·3RD DAY 9:00～13:00［自戦3—B］(→P124)	·3RD DAY 15:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
イケイケネコマタ	☆☆☆☆	20↑	154↑	50↑	12↑	5↑	8	12	25%	280	840	パララレイ(21) ― ―	マヒ追加(初期) 見覚えの成長(初期) ―
ネコマタ	☆☆☆	19	148	50↑	11	4	8	12	25%	260	780	パララレイ(21) ― ―	マヒ追加(初期) 見覚えの成長(初期) 一分の魔脈(初期)
野良ネコマタ	☆	19	148	42↓	11	2↓	8	12	30%	220	660	パララレイ(21) ― ―	マヒ追加(初期) 見覚えの成長(初期) ―



鬼女(3) **ユキジョロウ**

ランク	ゴールド	系統	出現イベント	出品時間
		女の子 美形	·3RD DAY 9:00～13:00［自戦3—B］(→P124)	·3RD DAY 16:30以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
麗しのユキジョロウ	☆☆☆☆☆	20↑	135↑	108↑	7	16↑	7	7	25%	300	900	アムリタ(初期) マハブフ(初期) ブフ(初期)	封魔追加(初期) マヒ追加(初期) ―
ユキジョロウ	☆☆☆	19	130	99	7	14	7	7	25%	260	780	アムリタ(初期) マハブフ(21) ブフ(初期)	封魔追加(初期) マヒ追加(20) ―
溶けかけユキジョロウ	☆	19	125↓	99	7	14	6↓	6↓	30%	220	660	アムリタ(初期) マハブフ(21) ブフ(初期)	封魔追加(初期) マヒ追加(20) ―



霊鳥(3) **ヴィゾフニル**

ランク	ゴールド	系統	出現イベント	出品時間
		非人型	·3RD DAY 12:30～13:30［必戦3—12］(→P110)	·5TH DAY 9:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
黄金のヴィゾフニル	☆☆☆☆	26↑	192↑	68↑	13	8	6	16↑	25%	500	1500	マハジオ(初期) 吸魔(初期) ―	封魔追加(初期) ― ―
ヴィゾフニル	☆☆☆	25	186	66	13	8	6	14	25%	480	1440	マハジオ(初期) 吸魔(27) ―	封魔追加(初期) ― ―
金メッキヴィゾフニル	☆	25	186	66	12↓	8	6	13↓	30%	440	1320	マハジオ(初期) 吸魔(27) ―	封魔追加(初期) ― ―



魔獣(4) **ケットシー**

ランク	ゴールド	系統	出現イベント	出品時間
		ネコ	·3RD DAY 12:30～13:30［必戦3—12］(→P110)	·4TH DAY 12:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
誇り高きケットシー	☆☆☆☆☆	27↑	222↑	80↑	10↑	13↑	10↑	12↑	25%	420	1260	マハザン(初期) マハラギ(初期) ―	衝撃強化(初期) 猛反撃(初期) ―
ケットシー	☆☆☆	25	204	74	9	12	9	11	25%	380	1140	マハザン(初期) マハラギ(27) ―	衝撃強化(26) ― ―
おデブなケットシー	☆	25	204	72↓	9	11↓	9	10↓	30%	340	1020	マハザン(初期) マハラギ(27) ―	衝撃強化(26) ― ―



邪龍(2) **バジリスク**

ランク	ゴールド	系統	出現イベント	出品時間
		非人型	·3RD DAY 12:30～13:30［必戦3—12］(→P110)	·3RD DAY 12:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
俊敏なバジリスク	☆☆☆☆	26↑	203↑	76↑	14↑	12	9	8↑	25%	400	1200	ペトラレイ(27) ― ―	耐衝撃(初期) 石化追加(初期) ―
バジリスク	☆☆☆	25	197	74	13	12	9	7	25%	380	1140	ペトラレイ(27) ― ―	耐衝撃(初期) 石化追加(26) 聖騎士の精神(初期)
ミニマム★バジリスク	☆☆	25	197	74	12↓	12	9	7	30%	360	1080	ペトラレイ(27) ― ―	耐衝撃(初期) 石化追加(26) ―



闘鬼(4) メズキ

ランク	ゴールド	系統	—	出現イベント	・3RD DAY 12:30 ~ 13:30 [必戦3−12] (→P110)
				出品時間	・3RD DAY 16:30以降になる

イカしたメズキ ☆☆☆☆☆

Lv	HP	MP	力	魔	体	速
21↑	189↑	77↑	10↑	10	9↑	10↑
出品	25%	開始	320	即決	960	

コマンドスキル	自動効果スキル
マハジオ(初期)	同族の心得・攻(初期)
—	電撃強化(初期)
—	—

メズキ ☆☆☆

Lv	HP	MP	力	魔	体	速
20	176	75	9	10	8	9
出品	25%	開始	280	即決	840	

コマンドスキル	自動効果スキル
マハジオ(22)	同族の心得・攻(初期)
—	電撃強化(21)
—	—

くねくねメズキ ☆☆

Lv	HP	MP	力	魔	体	速
20	176	75	8↓	10	8	9
出品	30%	開始	260	即決	780	

コマンドスキル	自動効果スキル
マハジオ(22)	同族の心得・攻(初期)
—	電撃強化(21)
—	—



妖精(5) シルキー

ランク	ゴールド	系統	女の子 美形	出現イベント	・3RD DAY 13:30 ~ 16:00 [自戦3−C] (→P125)
				出品時間	・3RD DAY 18:00以降になる

レディ・シルキー ☆☆☆☆

Lv	HP	MP	力	魔	体	速
25↑	159↑	143↑	9	16↑	9	8
出品	25%	開始	380	即決	1140	

コマンドスキル	自動効果スキル
ブフ(初期)	—
メディア(初期)	—
—	—

シルキー ☆☆☆

Lv	HP	MP	力	魔	体	速
24	155	146↑	9	14	9	8
出品	25%	開始	360	即決	1080	

コマンドスキル	自動効果スキル
ブフ(初期)	一分の魔脈(初期)
メディア(26)	—
—	—

じゃじゃ馬シルキー ☆☆

Lv	HP	MP	力	魔	体	速
24	155	129↓	9	13↓	9	8
出品	30%	開始	340	即決	1020	

コマンドスキル	自動効果スキル
ブフ(初期)	—
メディア(26)	—
—	—



幻魔(3) ヘイムダル

ランク	ゴールド	系統	美形	出現イベント	・3RD DAY 13:30 ~ 16:00 [自戦3−C] (→P125)
				出品時間	・4TH DAY 9:00以降になる

イケメン★ヘイムダル ☆☆☆☆☆

Lv	HP	MP	力	魔	体	速
25↑	198↑	68↑	9	9	8↑	16↑
出品	25%	開始	480	即決	1440	

コマンドスキル	自動効果スキル
覚悟の挑発(初期)	見覚えの成長(初期)
—	耐魔力(初期)
—	封魔追加(初期)

ヘイムダル ☆☆☆

Lv	HP	MP	力	魔	体	速
23	180	64	9	9	7	14
出品	25%	開始	440	即決	1320	

コマンドスキル	自動効果スキル
覚悟の挑発(初期)	見覚えの成長(初期)
—	耐魔力(24)
—	封魔追加(初期)

なよなよヘイムダル ☆

Lv	HP	MP	力	魔	体	速
23	180	64	9	9	7	12↓
出品	30%	開始	400	即決	1200	

コマンドスキル	自動効果スキル
覚悟の挑発(初期)	見覚えの成長(初期)
—	耐魔力(24)
—	—



龍王(2) ペンドラゴン

ランク	ゴールド	系統	獰猛 非人型	出現イベント	・3RD DAY 13:30 ~ 16:00 [自戦3−C] (→P125)
				出品時間	・4TH DAY 9:00以降になる

偉大なペンドラゴン ☆☆☆☆

Lv	HP	MP	力	魔	体	速
22↑	210↑	27↑	20	5	8↑	6↑
出品	25%	開始	420	即決	1260	

コマンドスキル	自動効果スキル
炎の乱舞(初期)	耐魔力(初期)
怒りの一撃(初期)	聖騎士の精神(初期)
—	—

ペンドラゴン ☆☆☆

Lv	HP	MP	力	魔	体	速
21	196	26	20	5	7	5
出品	25%	開始	400	即決	1200	

コマンドスキル	自動効果スキル
炎の乱舞(初期)	耐魔力(初期)
怒りの一撃(初期)	聖騎士の精神(22)
—	—

ひ弱なペンドラゴン ☆

Lv	HP	MP	力	魔	体	速
21	196	26	18↓	5	7	5
出品	30%	開始	360	即決	1080	

コマンドスキル	自動効果スキル
炎の乱舞(初期)	耐魔力(初期)
—	聖騎士の精神(22)
—	—



妖獣(3) アーヴァンク

ランク	ゴールド	系統	獰猛 非人型	出現イベント	・4TH DAY 9:00 ~ 13:00 [自戦4−B] (→P146)
				出品時間	・4TH DAY 16:00以降になる

力持ちアーヴァンク ☆☆☆☆☆

Lv	HP	MP	力	魔	体	速
27↑	240↑	68↑	12↑	7	13↑	13↑
出品	25%	開始	440	即決	1320	

コマンドスキル	自動効果スキル
氷の乱舞(初期)	物理強化(初期)
会心の予言(初期)	猛反撃(28)
—	—

アーヴァンク ☆☆☆

Lv	HP	MP	力	魔	体	速
26	228	66	11	7	12	12
出品	25%	開始	400	即決	1200	

コマンドスキル	自動効果スキル
氷の乱舞(初期)	物理強化(27)
—	猛反撃(28)
—	聖騎士の精神(初期)

貧弱アーヴァンク ☆

Lv	HP	MP	力	魔	体	速
26	222↓	66	11	7	11↓	11↓
出品	30%	開始	360	即決	1080	

コマンドスキル	自動効果スキル
氷の乱舞(初期)	物理強化(27)
—	猛反撃(28)
—	—



邪鬼(4) ロア

ランク	ゴールド	系統	非人型	出現イベント	・4TH DAY 9:00 ~ 13:00 [自戦4−B] (→P146)
				出品時間	・4TH DAY 16:00以降になる

輝くロア ☆☆☆☆☆

Lv	HP	MP	力	魔	体	速
29↑	260↑	92↑	11	17↑	11	8↑
出品	25%	開始	480	即決	1440	

コマンドスキル	自動効果スキル
パララレイ(初期)	三分の活泉(30)
クロスレイ(初期)	—
ペトラレイ(初期)	—

ロア ☆☆☆

Lv	HP	MP	力	魔	体	速
28	328↑	88	11	16	11	6
出品	25%	開始	440	即決	1320	

コマンドスキル	自動効果スキル
パララレイ(初期)	三分の活泉(初期)
クロスレイ(29)	—
—	—

ひび割れたロア ☆

Lv	HP	MP	力	魔	体	速
28	253	84↓	11	14↓	11	6
出品	30%	開始	400	即決	1200	

コマンドスキル	自動効果スキル
パララレイ(初期)	三分の活泉(30)
クロスレイ(29)	—
—	—



神獣(3) ハクタク

ランク	ゴールド	系統	非人型	出現イベント	・4TH DAY 11:00 ~ 12:00 [必戦4−07] (→P134)
				出品時間	・5TH DAY 9:00以降になる

賢きハクタク ☆☆☆☆☆

Lv	HP	MP	力	魔	体	速
29↑	228↑	94↑	11	14↑	9	12↑
出品	25%	開始	1200	即決	3600	

コマンドスキル	自動効果スキル
ディアラハン(初期)	耐氷結(初期)
パララレイ(初期)	耐火炎(初期)
—	—

ハクタク ☆☆☆

Lv	HP	MP	力	魔	体	速
27	216	85	11	12	9	11
出品	25%	開始	1000	即決	3000	

コマンドスキル	自動効果スキル
ディアラハン(初期)	耐氷結(29)
パララレイ(28)	耐火炎(初期)
—	—

おまぬけハクタク ☆☆

Lv	HP	MP	力	魔	体	速
27	216	85	10↓	12	9	11
出品	30%	開始	900	即決	2700	

コマンドスキル	自動効果スキル
ディアラハン(初期)	耐火炎(初期)
パララレイ(28)	—
—	—



鬼女(4) ペリ

ランク	ゴールド	系統	女の子 美形	出現イベント	・4TH DAY 13:30 ~ 16:00 [自戦4−C] (→P147)
				出品時間	・4TH DAY 16:00以降になる

ダンサー★ペリ ☆☆☆☆

Lv	HP	MP	力	魔	体	速
29↑	216↑	122↑	8	18↑	7	13↑
出品	25%	開始	490	即決	1470	

コマンドスキル	自動効果スキル
マハジオ(初期)	耐電撃(初期)
吸魔(初期)	三分の魔脈(初期)
—	—

ペリ ☆☆☆

Lv	HP	MP	力	魔	体	速
28	210	90	8	17	7	12
出品	25%	開始	460	即決	1380	

コマンドスキル	自動効果スキル
マハジオ(初期)	耐電撃(初期)
吸魔(初期)	三分の魔脈(29)
—	—

悪女・ペリ ☆☆

Lv	HP	MP	力	魔	体	速
28	210	88↓	8	16↓	7	12
出品	30%	開始	440	即決	1320	

コマンドスキル	自動効果スキル
マハジオ(初期)	耐電撃(初期)
吸魔(30)	三分の魔脈(29)
—	—



堕天使(2) ニスロク

ランク	系統	出現イベント	出品時間
プラチナ	—	—	·5TH DAY 9:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
コック長★ニスロク	☆☆☆☆	28↑	223↑	82↑	13↑	13↑	8	11	25%	1100	3300	マハラギ(初期) 弱者必滅拳(初期) —	マヒ追加(初期) 三分の魔脈(29) —
ニスロク	☆☆☆	27	216	85↑	12	12	8	11	25%	1000	3000	マハラギ(初期) 弱者必滅拳(28) —	マヒ追加(初期) 三分の魔脈(29) 一分の魔脈(初期)
見習いニスロク	☆☆	27	216	78	12	12	8	10↓	30%	900	2700	マハラギ(初期) 弱者必滅拳(28) —	マヒ追加(初期) 三分の魔脈(29) —



堕天使(3) オロバス

ランク	系統	出現イベント	出品時間
プラチナ	—	·5TH DAY 9:00 ~ 11:30 [必戦5−02] (→P156)	·6TH DAY 9:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
貴公子オロバス	☆☆☆☆	36↑	264↑	151↑	11↑	18	12↑	12	25%	2500	7500	マハジオ(初期) 弱者必滅拳(初期) —	魔力無効(初期) 電撃激化(37) 猛反撃(初期)
オロバス	☆☆☆	35	253	148	10	18	11	12	25%	2400	7200	マハジオ(初期) 弱者必滅拳(36) —	魔力無効(初期) 電撃激化(37) 猛反撃(初期)
ごろつきオロバス	☆☆	35	253	148	9↓	18	11	12	30%	2200	6600	マハジオ(初期) 弱者必滅拳(36) —	魔力無効(初期) 電撃激化(37) —



幻魔(4) ハヌマーン

ランク	系統	出現イベント	出品時間
プラチナ	—	·5TH DAY 9:00 ~ 11:30 [必戦5−02] (→P156)	·6TH DAY 9:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
戦士・ハヌマーン	☆☆☆☆☆	33↑	276↑	84↑	13	9↑	13↑	16↑	25%	2100	6300	嵐の乱舞(初期) — —	猛反撃(初期) 食いしばり(初期) —
ハヌマーン	☆☆☆	32	264	80	13	8	12	15	25%	1900	5700	嵐の乱舞(初期) パララレイ(初期) —	猛反撃(初期) 食いしばり(33) —
気弱なハヌマーン	☆☆	32	264	80	13	8	12	14↓	30%	1700	5100	嵐の乱舞(初期) — —	猛反撃(初期) 食いしばり(33) —



妖獣(4) モスマン

ランク	系統	出現イベント	出品時間
プラチナ	ヒーホー 非人型	·5TH DAY 9:00 ~ 13:00 [自戦5−B] (→P174)	·5TH DAY 15:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
七色のモスマン	☆☆☆☆	35↑	255↑	156↑	12	17	16	7↑	25%	1700	5100	メディア(初期) マハザン(初期) —	食いしばり(36) 吸収追加(初期) —
モスマン	☆☆☆	34	250	153	12	17	16	5	25%	1500	4500	メディア(初期) マハザン(35) —	食いしばり(36) — —
くたびれモスマン	☆	34	245↓	150↓	12	16↓	15↓	5	30%	1300	3900	メディア(初期) マハザン(35) —	食いしばり(36) マヒ追加(初期) —



邪龍(3) ヤム

ランク	系統	出現イベント	出品時間
プラチナ	獰猛 非人型	·5TH DAY 9:00 ~ 13:00 [自戦5−A] (→P173)	·5TH DAY 12:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
白銀のヤム	☆☆☆☆	33↑	246↑	100↑	11	17↑	8	14↑	25%	1400	4200	ペトラレイ(初期) 万魔の乱舞(34) —	見覚えの成長(初期) — —
ヤム	☆☆☆	32	240	96	11	16	8	13	25%	1300	3900	ペトラレイ(初期) 万魔の乱舞(34) —	見覚えの成長(初期) — —
虚弱なヤム	☆	32	240	92↓	11	14↓	8	13	30%	1200	3600	ペトラレイ(初期) 万魔の乱舞(34) —	見覚えの成長(初期) — —



妖精(6) ローレライ

ランク	系統	出現イベント	出品時間
プラチナ	女の子 美形	·5TH DAY 9:00 ~ 13:00 [自戦5−B] (→P174)	·5TH DAY 15:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
魅惑の歌い手	☆☆☆☆	34↑	205↑	159↑	8	19↑	7	17↑	25%	1600	4800	ディアラハン(初期) マカジャマオン(初期) —	見覚えの成長(初期) — —
ローレライ	☆☆☆	33	200	198↑	8	18	7	16	25%	1400	4200	ディアラハン(初期) マカジャマオン(35) —	見覚えの成長(初期) 三分の魔脈(初期) —
風邪引きローレライ	☆☆	33	200	150↓	8	17↓	7	16	30%	1300	3900	ディアラハン(初期) マカジャマオン(35) アムリタ(初期)	見覚えの成長(初期) — —



魔獣(5) オルトロス

ランク	系統	出現イベント	出品時間
プラチナ	イヌ 非人型	·5TH DAY 12:00 ~ 12:30 [任戦5−17] (→P158)	·5TH DAY 18:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
マッスル★オルトロス	☆☆☆☆	36↑	250↑	94↑	16	11↑	14	12	25%	1800	5400	炎の乱舞(初期) — —	貫通(初期) 火炎激化(初期) —
オルトロス	☆☆☆	35	245	88	16	9	14	12	25%	1500	4500	炎の乱舞(初期) — —	貫通(36) 火炎激化(37) マヒ追加(初期)
貧弱オルトロス	☆	35	240↓	88	15↓	9	13↓	12	30%	1200	3600	炎の乱舞(初期) — —	貫通(36) 火炎激化(37) —



霊鳥(4) バイブ・カハ

ランク	系統	出現イベント	出品時間
プラチナ	非人型	·5TH DAY 12:00 ~ 12:30 [任戦5−17] (→P158)	·6TH DAY 9:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
高速のバイブ・カハ	☆☆☆☆☆	35↑	265↑	110↑	17↑	9	15	11↑	25%	2400	7200	会心の予言(初期) — —	勝利の息吹(初期) エクストラワン(36) 吸収追加(初期)
バイブ・カハ	☆☆☆	34	259	107	16	9	15	10	25%	2000	6000	会心の予言(初期) — —	勝利の息吹(初期) エクストラワン(36) —
にぶいバイブ・カハ	☆	34	259	107	16	9	15	8↓	30%	1800	5400	会心の予言(初期) — —	勝利の息吹(初期) エクストラワン(36) —



邪鬼(5) レギオン

ランク	系統	出現イベント	出品時間
プラチナ	獰猛 非人型	・5TH DAY 13:00～14:30［必戦5―20］(→P162)	・5TH DAY 18:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
力強きレギオン	☆☆☆☆☆	38↑	285↑	140↑	10↑	18↑	19	9↑	25%	2100	6300	ペトラレイ(初期) 氷の乱舞(初期) 吸魔(初期)	耐物理(初期) 氷結激化(40) ―
レギオン	☆☆☆	37	280	135	9	17	19	8	25%	1900	5700	ペトラレイ(初期) 氷の乱舞(38) 吸魔(初期)	耐物理(初期) 氷結激化(40) ―
病気のレギオン	☆	37	275↓	135	8↓	17	18↓	8	30%	1700	5100	ペトラレイ(初期) 氷の乱舞(38) ―	耐物理(初期) 氷結激化(40) ―



邪龍(4) ピュートーン

ランク	系統	出現イベント	出品時間
プラチナ	非人型	・5TH DAY 15:30～18:00［必戦5―29］(→P168)	・6TH DAY 12:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
器用なピュートーン	☆☆☆☆	40↑	307↑	122↑	10	21↑	13	12	25%	2200	6600	マハラギ(初期) マハブフ(初期) マハジオ(初期)	氷結激化(初期) 火炎激化(初期) ―
ピュートーン	☆☆☆	39	301	118	10	20	13	12	25%	2000	6000	マハラギ(初期) マハブフ(初期) ―	火炎激化(初期) ― ―
激安!ピュートーン	☆	39	301	118	9↓	20	13	11↓	30%	1800	5400	マハラギ(初期) ― ―	― ― ―



神獣(4) アイラーヴァタ

ランク	系統	出現イベント	出品時間
プラチナ	非人型	・6TH DAY 9:00～13:30［自戦6―B］(→P202)	・7TH DAY 9:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
空翔るアイラーヴァタ	☆☆☆☆	41↑	504↑	106↑	16	12	22↑	8↑	25%	2800	8400	ザンダイン(42) ― ―	衝撃無効(初期) 衝撃激化(42) 吸収追加(初期)
アイラーヴァタ	☆☆☆	40	488	104	16	12	21	7	25%	2600	7800	ザンダイン(42) ― ―	衝撃無効(41) 衝撃激化(42) ―
太めアイラーヴァタ	☆☆	40	488	104	16	12	21	6↓	30%	2500	7200	ザンダイン(42) ― ―	衝撃無効(41) 衝撃激化(42) ―



幻魔(5) クーフーリン

ランク	系統	出現イベント	出品時間
アングラ	美形	・6TH DAY 9:00～13:00［自戦6―B］(→P202)	・7TH DAY 9:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
雷の騎士クーフーリン	☆☆☆☆☆	40↑	482↑	49	23↑	12↑	13	10	25%	2800	8400	ジオダイン(初期) ― ―	貫通(初期) 物理激化(41) 三分の活泉(初期)
クーフーリン	☆☆☆	39	364	49	22	10	13	10	25%	2600	7800	ジオダイン(初期) ― ―	貫通(40) 物理激化(41) 戦神の加護(初期)
へたれクーフーリン	☆☆	39	473↑	49	21↓	10	13	10	30%	2400	7200	ジオダイン(初期) ― ―	貫通(40) 物理激化(41) 三分の活泉(初期)



闘鬼(6) ベルセルク

ランク	系統	出現イベント	出品時間
プラチナ	獰猛	・6TH DAY 9:00～11:30［必戦6―06］(→P184)	・6TH DAY 15:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
豪腕のベルセルク	☆☆☆☆	42↑	421↑	48↑	27↑	6	15	11↑	25%	2300	6900	― ― ―	食いしばり(初期) 二身の残影(43) ―
ベルセルク	☆☆☆	41	414	47	26	6	15	10	25%	2200	6600	― ― ―	食いしばり(初期) 二身の残影(43) ―
傷ついたベルセルク	☆	41	414	47	24↓	6	15	10	30%	2000	6000	― ― ―	食いしばり(初期) 二身の残影(43) ―



妖精(7) ヴィヴィアン

ランク	系統	出現イベント	出品時間
プラチナ	女の子 美形	・6TH DAY 12:00～12:30［任戦6―16］(→P190)	・6TH DAY 18:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
高貴なるヴィヴィアン	☆☆☆☆	46↑	270↑	265↑	10	22	14↑	14↑	25%	2500	7500	吸魔(初期) ジオダイン(初期) ディアラハン(初期)	三分の魔脈(初期) 電撃反射(47) マヒ追加(初期)
ヴィヴィアン	☆☆☆	45	261	261	10	22	13	13	25%	2400	7200	吸魔(初期) ジオダイン(46) ディアラハン(初期)	三分の魔脈(初期) 電撃反射(47) ―
おてんばヴィヴィアン	☆☆	45	261	257↓	10	21↓	13	13	30%	2300	6900	吸魔(初期) ジオダイン(46) ―	三分の魔脈(初期) 電撃反射(47) マヒ追加(初期)



堕天使(4) デカラビア

ランク	系統	出現イベント	出品時間
プラチナ	非人型	・6TH DAY 12:00～12:30［任戦6―16］(→P190)	・7TH DAY 9:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
美しきデカラビア	☆☆☆☆☆	45↑	324↑	167↑	16	17↑	12↑	16↑	25%	3000	9000	アギダイン(初期) 護りの盾(初期) マカジャマオン(初期)	勝利の息吹(初期) ― ―
デカラビア	☆☆☆	44	313	161	16	16	11	15	25%	2800	8400	アギダイン(初期) 護りの盾(45) ―	勝利の息吹(初期) ― ―
海辺のデカラビア	☆	44	313	159↓	15↓	15↓	11	15	30%	2600	7800	アギダイン(初期) 護りの盾(45) ―	― ― ―



邪龍(5) クエレブレ

ランク	系統	出現イベント	出品時間
プラチナ	非人型	・6TH DAY 18:00～18:30［必戦6―30］(→P196)	・7TH DAY 9:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
守人・クエレブレ	☆☆☆☆☆	48↑	475↑	136↑	17↑	20↑	13	13	25%	2800	8400	ブフダイン(初期) 魔性の乱舞(初期) ―	氷結反射(49) 三分の活泉(初期) ―
クエレブレ	☆☆☆	47	360	130	16	18	13	13	25%	2600	7800	ブフダイン(初期) 魔性の乱舞(48) ―	氷結反射(49) ― ―
うたたねクエレブレ	☆☆	47	360	128↓	16	17↓	13	13	30%	2500	7500	ブフダイン(初期) 魔性の乱舞(48) 会心の予言(初期)	氷結反射(49) ― ―

龍王(4) セイリュウ

ランク	系統	出現イベント	出品時間
プラチナ	非人型	·6TH DAY 18:00～18:30［必戦6−30］(→P196)	·7TH DAY 16:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
四聖獣・セイリュウ	☆☆☆☆☆	47↑	372↑	122↑	19	14↑	15↑	17	25%	3200	9600	マハジオダイン(初期) – –	電撃激化(初期) 電撃反射(48) –
セイリュウ	☆☆☆	46	360	116	19	12	14	17	25%	3000	9000	マハジオダイン(48) – –	電撃激化(初期) 電撃反射(48) –
偽者セイリュウ	☆	46	360	116	17↓	12	14	17	30%	2800	8400	マハジオダイン(48) – –	電撃激化(初期) 電撃反射(48) –

鬼女(6) ランダ

ランク	系統	出現イベント	出品時間
プラチナ	女の子	·6TH DAY 18:00～18:30［必戦6−30］(→P196)	·7TH DAY 13:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
妖艶なる魔女ランダ	☆☆☆☆	50↑	335↑	186↑	20	12	17	18↑	25%	3000	9000	ディアジャマ(初期) – –	物理反射(51) 火炎激化(初期) 猛反撃(初期)
ランダ	☆☆☆	49	330	183	20	12	17	16	25%	2800	8400	ディアジャマ(50) – –	物理反射(51) 猛反撃(初期) –
意地悪ランダ	☆	49	330	177↓	20	10↓	17	16	30%	2600	7800	ディアジャマ(50) マハラギ(初期) –	物理反射(51) – –

御霊(3) アラミタマ

ランク	系統	出現イベント	出品時間
アングラ	–	–	·6TH DAY 18:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
怒りのアラミタマ	☆☆☆☆☆	41	265	159	21	12	12	12	25%	6200	18600	– – –	物理激化(初期) – –
アラミタマ	☆☆☆	41	265	159	21	12	12	12	25%	5000	15000	– – –	猛反撃(初期) – –
弱腰なアラミタマ	☆	41	265	159	21	12	12	12	30%	4000	12000	– – –	– – –

御霊(2) クシミタマ

ランク	系統	出現イベント	出品時間
アングラ	–	–	·6TH DAY 18:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
賢きクシミタマ	☆☆☆☆☆	38	245	147	11	11	11	21	25%	6200	18600	– – –	エクストラワン(初期) – –
クシミタマ	☆☆☆	38	245	147	11	11	11	21	25%	5000	15000	– – –	耐魔力(初期) – –
悩むクシミタマ	☆	38	245	147	11	11	11	21	30%	4000	12000	– – –	– – –

御霊(1) サキミタマ

ランク	系統	出現イベント	出品時間
アングラ	–	–	·6TH DAY 18:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
微笑みサキミタマ	☆☆☆☆☆	35	280	135	10	10	21	10	25%	6200	18600	– – –	勝利の息吹(初期) – –
サキミタマ	☆☆☆	35	364↑	135	10	10	21	10	25%	5000	15000	– – –	三分の活泉(初期) – –
不幸なサキミタマ	☆	35	280	135	10	10	21	10	30%	4000	12000	– – –	– – –

御霊(4) ニギミタマ

ランク	系統	出現イベント	出品時間
アングラ	–	–	·6TH DAY 18:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
優しきニギミタマ	☆☆☆☆☆	44	285	195	13	21	13	13	25%	6200	18600	リカーム(初期) – –	– – –
ニギミタマ	☆☆☆	44	285	253↑	13	21	13	13	25%	5000	15000	– – –	三分の魔脈(初期) – –
泣き虫ニギミタマ	☆	44	285	195	13	21	13	13	30%	4000	12000	– – –	– – –

邪鬼(1) オーガ×4

ランク	系統	出現イベント	出品時間
アングラ	獰猛	–	·6TH DAY 18:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
タフオーガセット	☆☆☆☆☆	5↑	88↑	9↑	10↑	4	6↑	2	25%	500	1500	– – –	騎士の精神(初期) – –
オーガセット	☆☆☆	4	72	8	9	4	5	2	25%	400	1200	– – –	騎士の精神(初期) – –
仲良しオーガ	☆	4	72	8	7↓	4	5	2	30%	300	900	– – –	騎士の精神(初期) – –

鬼女(1) キキーモラ×4

ランク	系統	出現イベント	出品時間
アングラ	女の子	–	·6TH DAY 18:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
キキモラ四人娘	☆☆☆☆☆	11↑	80↑	69↑	6↑	10↑	5	7	30%	500	1500	ディア(初期) ザン(初期) –	一分の魔脈(初期) – –
キキーモラセット	☆☆☆	10	80↑	57	5	9	6↑	7	50%	400	1200	ディア(初期) ザン(11) –	一分の魔脈(12) – –
かしましキキーモラ	☆	10	75	54↓	4↓	8↓	5	7	10%	300	1200	ディア(初期) ザン(11) –	一分の魔脈(12) – –



闘鬼(1) コボルト×4

ランク	系統	出現イベント	出品時間
アングラ	イヌ 獰猛	—	・6TH DAY 18:00以降になる

名前	評価	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
わんだー★コボルズ	☆☆☆☆	4↑	60↑	14↑	5↑	3	6↑	7	25%	400	1200	— / — / —	英霊の加護(5) / — / —
コボルトセット	☆☆☆	3	48	12	4	3	5	7	25%	300	900	— / — / —	英霊の加護(5) / — / —
コボるどんず	☆	3	48	10↓	4	2↓	5	6↓	30%	200	600	— / — / —	英霊の加護(5) / — / —



妖精(1) ピクシー×4

ランク	系統	出現イベント	出品時間
アングラ	女の子 カワイイ	—	・6TH DAY 18:00以降になる

名前	評価	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
高級ピクシー詰合せ	☆☆☆☆☆	3↑	35↑	34↑	3	8↑	4	5↑	25%	400	1200	ディア(初期) / ジオ(4) / —	— / — / —
ピクシーセット	☆☆☆	2	30	27	3	7	4	4	25%	300	900	ディア(初期) / ジオ(4) / —	— / — / —
徳用ピクシーズ	☆☆	2	30	24↓	3	6↓	4	4	30%	200	600	ディア(初期) / ジオ(4) / —	— / — / —



堕天使(5) アガレス

ランク	系統	出現イベント	出品時間
アングラ	—	・7TH DAY [自戦7—B](→P244) ※時間はルートで変化	・7TH DAY 18:00以降になる

名前	評価	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
老公爵アガレス	☆☆☆☆☆	57	458	180↑	21	18↑	17	18	25%	6300	18900	ギガジャマ(58) / テトラカーン(59) / マハザンダイン(初期)	物理吸収(初期) / 火炎激化(初期) / 衝撃激化(初期)
アガレス	☆☆☆	57	458	177	21	17	17	18	25%	6100	18300	ギガジャマ(58) / テトラカーン(59) / マハザンダイン(初期)	物理吸収(初期) / 衝撃激化(初期) / —
嘘吐きアガレス	☆	57	458↓	177	21	17	15↓	18	30%	6000	18000	ギガジャマ(58) / テトラカーン(59) / マハザンダイン(初期)	物理吸収(初期) / — / —



神獣(5) ウカノミタマ

ランク	系統	出現イベント	出品時間
アングラ	—	・7TH DAY [自戦7—B](→P244) ※時間はルートで変化	・7TH DAY 16:00以降になる

名前	評価	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
優しきウカノミタマ	☆☆☆☆	53↑	335↑	177↑	16	18	14	22↑	25%	5700	17100	ディアラハン(初期) / マハザンダイン(初期) / —	衝撃反射(54) / 衝撃激化(初期) / 食いしばり(初期)
ウカノミタマ	☆☆☆	52	330	175	16	18	14	20	25%	5600	16800	ディアラハン(初期) / マハザンダイン(53) / —	衝撃反射(54) / 衝撃激化(初期) / —
お子様ウカノミタマ	☆☆	52	325↓	175	16	18	13↓	20	30%	5500	16500	ディアラハン(初期) / マハザンダイン(53) / ペトラレイ(初期)	衝撃反射(54) / — / —



魔獣(6) ケルベロス

ランク	系統	出現イベント	出品時間
アングラ	イヌ 非人型	・7TH DAY [自戦7—B](→P244) ※時間はルートで変化	・7TH DAY 14:00以降になる

名前	評価	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
地獄の門番	☆☆☆☆☆	54↑	483↑	97↑	24↑	11↑	15	22↑	25%	5400	16200	マハラギダイン(初期) / デスバウンド(初期) / —	勇者の精神(初期) / 猛反撃(初期) / —
ケルベロス	☆☆☆	53	476	94	23	10	15	21	25%	5200	15600	マハラギダイン(初期) / — / —	勇者の精神(54) / 猛反撃(初期) / —
ペット用ケルベロス	☆☆	53	476	94	22↓	10	15	21	30%	5100	15300	マハラギダイン(初期) / — / —	勇者の精神(54) / マヒ追加(初期) / —



闘鬼(6) ヤクシャ

ランク	系統	出現イベント	出品時間
アングラ	—	・7TH DAY [自戦7—B](→P244) ※時間はルートで変化	・7TH DAY 14:00以降になる

名前	評価	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
売れっ子ヤクシャ	☆☆☆☆☆	53↑	483↑	65↑	25	12↑	16↑	18	25%	5300	15900	ディアラハン(初期) / デスバウンド(初期) / —	火炎無効(54) / 貫通(初期) / —
ヤクシャ	☆☆☆	52	462	63	25	11	14	18	25%	5100	15300	ディアラハン(初期) / デスバウンド(53) / —	火炎無効(54) / — / —
いい年のヤクシャ	☆☆	52	462	63	24↓	11	14	18	30%	5000	15000	ディアラハン(初期) / デスバウンド(53) / —	火炎無効(54) / — / —



幻魔(9) ガネーシャ

ランク	系統	出現イベント	出品時間
アングラ	—	・7TH DAY [必戦7—08](→P216) ※時間はルートで変化	・8TH DAY 17:30以降になる

名前	評価	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
賢きガネーシャ	☆☆☆☆	69↑	576↑	186↑	29↑	24↑	27↑	7	25%	7200	21600	メギド(初期) / マハザンダイン(初期) / —	衝撃吸収(初期) / 吸収追加(初期) / —
ガネーシャ	☆☆☆	68	564	182	28	23	26	7	25%	7000	21000	メギド(初期) / — / —	衝撃吸収(初期) / 吸収追加(初期) / —
おとぼけガネーシャ	☆	68	564	182	28	23	26	5↓	30%	6800	20400	メギド(初期) / — / —	衝撃吸収(初期) / — / —



龍王(5) ヤマタノオロチ

ランク	系統	出現イベント	出品時間
アングラ	獰猛 非人型	・7TH DAY [必戦7—08](→P216) ※時間はルートで変化	・7TH DAY 18:00以降になる

名前	評価	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
力強きヤマタノオロチ	☆☆☆☆☆	60↑	574↑	74↑	28↑	14	22↑	14	25%	6400	19200	八相発破(61) / デスバウンド(初期) / —	火事場の馬鹿力(初期) / 戦神の加護(初期) / —
ヤマタノオロチ	☆☆☆	59	560	73	26	14	21	14	25%	6200	18900	八相発破(61) / — / —	火事場の馬鹿力(初期) / 戦神の加護(初期) / —
泥酔ヤマタノオロチ	☆☆	59	560	73	25↓	14	21	14	30%	6000	18000	八相発破(61) / — / —	火事場の馬鹿力(初期) / 戦神の加護(初期) / —



妖獣(6) ベヒモス

ランク	系統	出現イベント	出品時間
アングラ	非人型	·7TH DAY［自戦7−D］（→P246） ※時間はルートで変化	·7TH DAY 17:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
超重量級ベヒモス	☆☆☆☆	72↑	832↑	65↑	37	10	32	10↑	25%	7600	22800	— — —	エクストラゼロ（初期） 二身の残影（初期） —
ベヒモス	☆☆☆	70	808	64	37	10	31	8	25%	7500	22500	— — —	エクストラゼロ（初期） 二身の残影（初期） —
のろまなベヒモス	☆☆	70	808	64	37	10	31	7↓	30%	7300	21900	— — —	エクストラゼロ（初期） — —



堕天使(7) ムールムール

ランク	系統	出現イベント	出品時間
アングラ	—	·7TH DAY［自戦7−D］（→P246） ※時間はルートで変化	—

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
貴族・ムールムール	☆☆☆☆☆	74↑	576↑	200↑	27↑	26↑	19	19	25%	7800	23400	死神の点呼（初期） 万魔の一撃（74） —	物理反射（初期） 勝利の美酒（初期） —
ムールムール	☆☆☆	73	570	196	25	25	19	19	25%	7600	22800	死神の点呼（初期） 万魔の一撃（74） —	物理反射（初期） — —
貧乏性のムールムール	☆☆	73	570	196	24↓	25	19	19	30%	7500	22500	死神の点呼（初期） 万魔の一撃（74） —	— — —



神獣(6) バロン

ランク	系統	出現イベント	出品時間
アングラ	イヌ 非人型	·7TH DAY［必戦7−09］（→P218） ※時間はルートで変化	·7TH DAY 20:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
輝くバロン	☆☆☆☆☆	65↑	498↑	178↑	25↑	24↑	18	17	25%	6800	20400	マハジオダイン（初期） — —	勝利のチャクラ（初期） 電撃激化（初期） —
バロン	☆☆☆	63	486	170	23	22	18	17	25%	6600	19800	マハジオダイン（初期） — —	勝利のチャクラ（初期） — —
薄汚れたバロン	☆	63	486	168↓	22↓	21↓	18	17	30%	6500	19500	— — —	勝利のチャクラ（初期） — —



妖獣(5) カトブレパス

ランク	系統	出現イベント	出品時間
アングラ	非人型	·8TH DAY［自戦8−A］（→P285）	·7TH DAY 18:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
軽快カトブレパス	☆☆☆☆☆	55↑	444↑	144	22	18	19↑	13	25%	5800	17300	デスバウンド（初期） — —	攻撃全体化（初期） 石化追加（初期） —
カトブレパス	☆☆☆	54	426	144	22	18	17	13	25%	5600	16800	デスバウンド（初期） — —	攻撃全体化（55） 石化追加（初期） —
ダイエット失敗	☆	54	426	144	22	18	17	12↓	30%	5300	15900	デスバウンド（初期） — —	攻撃全体化（55） — —



妖精(8) スプリガン

ランク	系統	出現イベント	出品時間
アングラ	—	·8TH DAY［必戦8C−03］（→P271）	·7TH DAY 18:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
絶好調スプリガン	☆☆☆☆☆	54	569↑	156	12	24	19↑	16	25%	5800	17400	— — —	二身の残影（初期） 三分の活泉（初期） —
スプリガン	☆☆☆	54	561↑	156	12	24	18	16	25%	5600	16800	— — —	二身の残影（初期） 三分の活泉（初期） —
物忘れスプリガン	☆	54	432	156	12	24	18	14↓	30%	5300	15900	— — —	二身の残影（初期） — —



霊鳥(7) カウ

ランク	系統	出現イベント	出品時間
アングラ	—	·8TH DAY［必戦8A−10］（→P251）	·8TH DAY 9:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
天空のカウ	☆☆☆☆☆	56	426↑	158	14	23	15↑	21	25%	6100	18300	マハラギダイン（初期） メギド（57） マカラカーン（初期）	火炎激化（初期） 耐電撃（初期） —
カウ	☆☆☆	56	420	158	14	23	14	21	25%	5900	17700	マハラギダイン（初期） メギド（57） マカラカーン（初期）	火炎激化（初期） — —
失笑をカウ	☆	56	420	154↓	14	21↓	14	21	30%	5700	17100	マハラギダイン（初期） メギド（57） マカラカーン（初期）	— — —



堕天使(6) ミスラ

ランク	系統	出現イベント	出品時間
アングラ	—	·8TH DAY［必戦8A−13］（→P253）	·7TH DAY 17:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
エリートミスラ	☆☆☆☆☆	63↑	496↑	170↑	24↑	22↑	17	18	25%	6750	20250	死神の点呼（初期） テトラカーン（64） —	貫通（初期） — —
ミスラ	☆☆☆	62	489	166	22	21	17	18	25%	6650	19950	死神の点呼（63） テトラカーン（64） —	貫通（初期） — —
落ちこぼれミスラ	☆	62	489	166	21↓	21	17	18	30%	6550	19650	死神の点呼（63） テトラカーン（64） —	封魔追加（初期） — —



幻魔(9) ロイチェクタ

ランク	系統	出現イベント	出品時間
アングラ	—	·8TH DAY［必戦8A−10］（→P251）	·7TH DAY 20:00以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
破魔の足音	☆☆☆☆☆	61↑	510↑	139↑	12	21↑	20	24	25%	6500	19500	裁きの雷火（62） マハラギダイン（初期） —	火事場の馬鹿力（初期） — —
ロイチェクタ	☆☆☆	60	504	136	12	20	20	24	25%	6400	19200	裁きの雷火（62） — —	火事場の馬鹿力（初期） 二身の残影（初期） —
腰痛持ち	☆	60	504	136	11↓	20	20	24	30%	6200	18600	裁きの雷火（62） — —	— — —



邪龍（6） ファフニール

ランク	系統	出現イベント	出品時間
アングラ	非人型	·8TH DAY［必戦8A−10］（→P250）	·8TH DAY 12:30以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
鉄壁なるファフニール	☆☆☆☆☆	66↑	565↑	166↑	25↑	17	21	19↑	25%	6800	20400	デスバウンド（初期） — —	衝撃吸収（初期） — —
ファフニール	☆☆☆	64	552	162	24	17	21	18	25%	6600	19800	デスバウンド（初期） — —	衝撃吸収（初期） — —
トラウマもち	☆	64	539↓	162	23↓	17	19↓	18	30%	6500	19500	最期の一撃（初期） — —	衝撃吸収（初期） — —



天使（6） スラオシャ

ランク	系統	出現イベント	出品時間
アングラ	—	·8TH DAY［必戦8A−10］（→P250）	·8TH DAY 12:30以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
癒し系スラオシャ	☆☆☆☆☆	65	520	211↑	15	31↑	15	23	25%	7000	21000	マハジオダイン（初期） 常世の祈り（初期） —	電撃激化（初期） — —
スラオシャ	☆☆☆	65	520	204	15	28	15	23	25%	6800	20400	マハジオダイン（初期） 常世の祈り（66） マハザンダイン（初期）	電撃激化（初期） — —
うっかりスラオシャ	☆☆	65	513↓	204	14↓	28	14↓	23	30%	5700	17100	マハジオダイン（初期） 常世の祈り（66） —	電撃激化（初期） — —



邪鬼（7） マカーブル

ランク	系統	出現イベント	出品時間
アングラ	—	·8TH DAY［必戦8A−10］（→P250）	·8TH DAY 12:30以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
スーパーダンサー	☆☆☆☆☆	67↑	528↑	205↑	28↑	15	21↑	19	25%	7000	21000	最期の一撃（初期） — —	火炎吸収（初期） 貫通（初期） —
マカーブル	☆☆☆	65	510	200	27	15	20	19	25%	6800	20400	最期の一撃（初期） — —	火炎吸収（初期） 貫通（初期） —
踊れないマカーブル	☆	65	510	200	25↓	15	20	19	30%	6600	19800	最期の一撃（初期） — —	火炎吸収（初期） — —



女神（7） ブラックマリア

ランク	系統	出現イベント	出品時間
アングラ	—	·8TH DAY［必戦8A−13］（→P253）	·8TH DAY 14:30以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
聖なるブラックマリア	☆☆☆☆☆	68↑	425↑	307↑	20	28↑	17	19	25%	6800	20400	ディアラハン（初期） マハブフダイン（初期） —	氷結吸収（初期） — —
ブラックマリア	☆☆☆	66	415	294	20	26	17	19	25%	6600	19800	ディアラハン（初期） マハブフダイン（初期） —	氷結吸収（67） — —
腹黒ブラックマリア	☆	66	410↓	291↓	20	25↓	16↓	19	30%	6500	19500	ディアラハン（初期） — —	氷結吸収（67） 会心の祝福（初期） —



妖獣（7） カブラカン

ランク	系統	出現イベント	出品時間
アングラ	イヌ 非人型	·8TH DAY［必戦8A−17］（→P255）	·8TH DAY 17:30以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
力自慢のカブラカン	☆☆☆☆☆	68	686	156	27↑	10	30	21↑	25%	7200	21600	千烈突き（初期） — —	超反撃（初期） 物理激化（初期） —
カブラカン	☆☆☆	68	686	156	25	10	30	19	25%	7000	21000	千烈突き（初期） — —	超反撃（初期） 物理激化（初期） —
短気なカブラカン	☆	68	686	154↓	25	9↓	30	19	30%	6800	20400	千烈突き（初期） — —	超反撃（初期） 物理激化（初期） —



妖精（9） トロール

ランク	系統	出現イベント	出品時間
アングラ	—	·8TH DAY［必戦8A−17］（→P255）	·8TH DAY 17:30以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
裕福トロール	☆☆☆☆☆	70↑	534↑	206↑	30	24↑	19	13	25%	7300	21900	貫通の一撃（初期） マハブフダイン（初期） —	氷結激化（初期） — —
トロール	☆☆☆	69	528	202	30	23	19	13	25%	7100	21300	貫通の一撃（初期） マハブフダイン（初期） —	氷結激化（初期） — —
空腹トロール	☆	69	528	200↓	30	22↓	19	12↓	30%	7000	21000	貫通の一撃（初期） マハブフダイン（初期） —	— — —



鬼女（7） ジャヒー

ランク	系統	出現イベント	出品時間
アングラ	女の子	·8TH DAY［必戦8A−13］（→P253）	·8TH DAY 14:30以降になる

名前	ランク	Lv	HP	MP	力	魔	体	速	出品	開始	即決	コマンドスキル	自動効果スキル
高貴なジャヒー	☆☆☆☆☆	69↑	438↑	297↑	21	27↑	17	19	25%	7900	23700	リカームロス（初期） マハジオダイン（初期） —	電撃激化（初期） — —
ジャヒー	☆☆☆	67	428	288	21	26	17	19	25%	7100	21300	リカームロス（初期） マハジオダイン（初期） —	電撃激化（初期） — —
飲み過ぎジャヒー	☆	67	418↓	288	21	26	15↓	19	30%	6700	20100	リカームロス（初期） — —	電撃激化（初期） — —

スキルデータ

ここでは本作に登場するスキルを、コマンドスキル、自動効果スキル、先制発動スキル、種族特有スキル、マップ攻撃スキルの5つに分け、50音順にデータを掲載している。スキル継承やマップ攻略の参考にしてほしい。

◇スキルデータの見方

コマンドスキル

スキル	属性	対象	命中	威力	消費	セット	効果
① アギ	② 火	③ 敵単	④ 100	⑤ 17	⑥ MP:4	⑦ なし	火炎属性の小ダメージを与える ⑧

自動効果スキル

スキル	属性	対象	セット	効果
① 一分の活泉	② 特	③ 自分	⑦ 力4、体4	⑧ HPの最大値を10%アップ

先制発動スキル

スキル	属性	対象	セット	消費	効果
① S会心の予言	② 補	③ 味全	③ 力21	⑥ MP:10	⑧ 自チームそれぞれの物理攻撃が1回だけ必ずクリティカルになる。ただしエクストラターンでは効果が発揮されない

種族特有スキル

スキル	種族	消費	効果
① 荒ぶる神	⑨ ベル神	⑥ ―	⑧ ベル・ベリトが所持。射程無限、間接攻撃への迎撃可能。移動不可

マップ攻撃スキル

スキル	属性	威力	効果
① 吸血瘴気	② 魔	⑤ 効果参照	⑧ ベル・デルが使用。各ユニットの最大HPの25%分をダメージとして与え、総ダメージの30%分を自身のHPとして吸収する

① スキルの名称

② スキルの属性。物理、火炎、氷結、電撃、衝撃、魔力、万能、回復、補助、特殊の10種類があり、コマンドスキルやマップ攻撃スキルの場合は対象の防御相性によってダメージが増減する

③ スキルの対象。略称の意味は以下のとおり

自分	自分が対象
味単	味方1体が対象
味全	自チーム全員が対象
敵単	敵1体が対象
敵全	敵チーム全員が対象
敵味全	バトルに参加している全員が対象
敵複数	敵チームから対象をランダムに複数回選ぶ
リーダー	自チームのリーダーが対象

④ スキルの命中しやすさ。数字が大きいほど命中しやすい

⑤ スキルの基本威力。数字が大きいほど威力が高い

⑥ スキル使用時に消費するHPまたはMP。HPの場合は最大値の数字%分を消費する

⑦ 味方リーダーにそのスキルをセットする際に必要となるパラメータ。この欄が"不可"の場合は、そのスキルがクラック不可であるか、敵専用のスキルとなっている

⑧ スキルの効果

⑨ そのスキルを持つ種族

コマンドスキル

スキル	属性	対象	命中	威力	消費	セット	効果
アギ	火	敵単	100	17	MP:4	なし	火炎属性の小ダメージを与える
アギダイン	火	敵単	100	108	MP:13	魔17	火炎属性の大ダメージを与える
暴れまくり	物	敵複数	75	30	HP:13%	力10、速9	物理属性ダメージを2～5回与える。威力は使用者のHPが最大値に近いほど、現HPが多いほど高くなる
アムリタ	回	味全	100	―	MP:9	魔6	ステータス異常をすべて回復する
嵐の乱舞	衝	敵複数	100	効果参照	MP:23	魔8、速6	衝撃属性のダメージを2～5回与える。威力は使用者のレベルと魔に比例して高くなる
怒りの一撃	物	敵単	55	22	HP:5%	力5	物理属性のダメージを与える。命中率は通常の半分になるが、クリティカル発生率が100%プラスされる
会心の予言	補	味全	100	―	MP:8	力13	スキル発動後、自チームそれぞれの物理攻撃が1回だけ必ずクリティカルになる
覚悟の挑発	補	自分	100	―	MP:10	体7	単体対象の攻撃を85%の確率で自分に引きつけ、受けるダメージを75%に軽減する
火事場撃	万	敵全	100	150	効果参照	不可	残りHPを全消費して万能属性のダメージを与え、みずからは死亡する。自分の残りHPが少ないほど高威力
雷の乱舞	電	敵複数	100	効果参照	MP:23	魔8、速6	電撃属性のダメージを2～5回与え、低確率で感電状態にする。威力は使用者のレベルと魔に比例して高くなる
貫通の一撃	物	敵単	70	60	HP:10%	力18	物理耐性を持つ敵単体に、中威力のダメージを与える(反射を除く)
ギガジャマ	万	敵単	100	―	MP:20	魔9、速13	中確率で封技状態にする。封技状態はバトル終了で回復
吸魔	万	敵単	100	効果参照	MP:2	魔10	対象のHPとMPを奪って自分のHPとMPを回復。威力はHPが10、MPが5
クロスレイ	魔	敵全	100	―	MP:15	魔5、速7	敵チームそれぞれを中確率で封魔状態にする
氷の乱舞	氷	敵複数	100	効果参照	MP:23	魔8、速6	氷結属性のダメージを2～5回与え、低確率で凍結状態にする。威力は使用者のレベルと魔に比例して高くなる
渾身の一撃	物	敵単	95	17	HP:15%	速10	物理属性のダメージを与える。必ずクリティカルが発生する

スキル	属性	対象	命中	威力	消費	セット	効果
最期の一撃	物	敵単	100	効果参照	効果参照	体16	自分のHP現在値と同じ値のダメージを与えるが、使用者のHPは1に
裁きの雷火	魔	敵全	100	―	MP:35	魔16、体14	敵チームそれぞれにHP現在値の約半分のダメージを与える。※相手の耐性でダメージ変化
サマリカーム	回	味単	100	999	MP:35	魔19	死亡している味方ユニットひとりを復活させ、HPを全回復
ザン	衝	敵単	100	17	MP:4	なし	衝撃属性の小ダメージを与える
ザンダイン	衝	敵単	100	108	MP:13	魔17	衝撃属性の大ダメージを与える
産卵	万	敵単	100	45	MP:14	不可	ベル・ゼブブおよびゼブブの子が使用。一定時間後に最大HPの60%分のダメージを与え、そのダメージで対象が死亡した場合は3体、そうでなければ1体、隣接するマスにゼブブの子を出現させる
ジオ	電	敵単	100	14	MP:4	なし	電撃属性の小ダメージを与え、低確率で感電状態にする
ジオダイン	電	敵単	100	102	MP:13	魔17	電撃属性の大ダメージを与え、低確率で感電状態にする
失楽の炎	火	敵全	100	28	MP:12	不可	ベル・デルが使用。火炎属性の中ダメージを与える
死神の点呼	魔	敵全	100	―	MP:26	速18	封魔またはマヒ状態の対象を即死させる。成功率は相手の魔力相性で変化。一部の強敵へは無効
死の契約	魔	敵全	100	―	MP:26	速18	バフォメットが使用。魔界の契約の力でホンダのHPを完全回復させる
弱者必滅拳	物	敵単	75	効果参照	HP:10%	力12、魔8	物理属性のダメージを与える。対象がステータス異常の場合はダメージが100%アップする
銃撃	物	敵単	65	20	―	不可	物理属性ダメージを与える。人間に対してはダメージが50%アップする
捨身の一撃	物	敵単	70	70	HP:8%	力9、体9	物理属性の中ダメージを与える
絶妙打	物	敵単	75	99	HP:10%	体10	物理属性のダメージを与える。威力は使用者のHPが最大値に近いほど、現HPが多いほど高くなる
千烈突き	物	敵全	70	効果参照	HP:13%	速13	敵チームそれぞれに2～7回、小威力攻撃(威力4)。速の値が対象より高いほど回数増加

スキル	属性	対象	命中	威力	消費	セット	効果
ディア	回	味単	100	25	MP:8	なし	HPを中回復する
ディアジャマ	魔	敵単	100	―	MP:10	魔9、速12	高確率で回復無効状態にする
ディアラハン	回	味単	100	999	MP:20	魔14	HPを全回復する
デスバウンド	物	敵複数	80	71	HP:20%	力16	物理属性のダメージを2～5回与える。威力は使用者のLVと体の値が高く、残HPが多いほど高くなる
テトラカーン	補	味全	100	―	MP:23	魔11、体12	スキル発動後、自チームそれぞれに1回だけ物理属性攻撃を反射するバリアを張る
常世の祈り	回	味全	100	999	MP:55	魔20	ステータス異常を回復し、さらにHPを全回復する
なぎ払い	物	敵全	70	効果参照	HP:12%	力9	敵全体に中威力の物理攻撃を行う
八相発破	物	敵全	70	25	HP:15%	体16、速13	物理属性のダメージを与える。威力は使用者のHPが最大値に近いほど、現HPが多いほど高くなる
パララレイ	魔	敵全	100	―	MP:15	魔7、速9	敵チームそれぞれを中確率でマヒ状態にする
万魔の一撃	物	敵単	100	75	HP:25%	力22	敵単体に、あらゆる防護を貫く神の炎を宿した一撃を放つ
万魔の乱舞	万	敵複数	100	効果参照	MP:45	力8、魔9	万能属性のダメージを2～5回与える。威力は使用者のレベルと魔に比例して高くなる
ブフ	氷	敵単	100	14	MP:4	なし	氷結属性の小ダメージを与え、低確率で凍結状態にする
ブフダイン	氷	敵単	100	102	MP:13	魔17	氷結属性の大ダメージを与え、低確率で凍結状態にする
ペトラレイ	魔	敵全	100	―	MP:22	魔9、速11	敵チームそれぞれを中確率で石化状態にする
炎の乱舞	火	敵複数	100	効果参照	MP:23	魔8、速6	火炎属性のダメージを2～5回与える。威力は使用者のレベルと魔に比例して高くなる
マカジャマオン	魔	敵全	100	―	MP:25	魔14	敵チームをそれぞれ高確率で封魔状態にする

スキル	属性	対象	命中	威力	消費	セット	効果
マカラカーン	補	味全	100	—	MP:23	魔12、速11	スキル発動後、自チームそれぞれに1回だけ物理および万能属性以外の攻撃を反射するバリアを張る
魔性の乱舞	魔	敵複数	100	効果参照	MP:23	魔10、速8	敵複数体に相手のHP現在値の約25%のダメージを2～5回与える
マハザン	衝	敵全	100	26	MP:20	魔9、速8	衝撃属性の小ダメージを与える
マハザンダイン	衝	敵全	100	60	MP:40	魔15、速14	衝撃属性の大ダメージを与える
マハジオ	電	敵全	100	22	MP:20	魔9、速8	電撃属性の小ダメージを与え、低確率で感電状態にする
マハジオダイン	電	敵全	100	56	MP:40	魔15、速14	電撃属性の大ダメージを与え、低確率で感電状態にする
マハブフ	氷	敵全	100	22	MP:20	魔9、速8	氷結属性の小ダメージを与え、低確率で凍結状態にする
マハブフダイン	氷	敵全	100	56	MP:40	魔15、速14	氷結属性の大ダメージを与え、低確率で凍結状態にする
マハラギ	火	敵全	100	26	MP:20	魔19、速8	火炎属性の小ダメージを与える
マハラギダイン	火	敵全	100	60	MP:40	魔15、速14	火炎属性の大ダメージを与える
護りの盾	補	味全	100	—	MP:25	魔14、体14	スキル発動後、自チームそれぞれに1回だけ万能属性以外の攻撃を無効化するバリアを張る
メギド	万	敵全	100	65	MP:50	力9、魔16	万能属性の中ダメージを与える
メギドラオン	万	敵全	100	95	MP:75	力9、魔18	万能属性の大ダメージを与える
メディア	回	味全	100	25	MP:20	魔11	HPを中回復する
メディアラハン	回	味全	100	999	MP:45	魔17	HPを全回復する
ヤドリギ	物	敵単	200	効果参照	—	不可	主人公がベル・デルへ攻撃する際「アタック」の代わりとなる特殊攻撃。表示アイコンは物理属性だが相性の影響は受けない。主人公の能力値（力、魔、体、速）平均×1.2を基本としてダメージを算出する

スキル	属性	対象	命中	威力	消費	セット	効果
夢食い	万	敵単	100	効果参照	MP:3	魔13	敵単体のMPを大量に奪い、自分のMPを回復する
リカーム	回	味単	100	30	MP:20	魔12	死亡している味方ユニットひとりを復活させ、HPを小回復
リカームロス	万	味全	100	効果参照	MP:30	魔16	自チームのHPを全回復し、状態異常や死亡も回復するが、使用者のHPは1に

自動効果スキル

スキル	属性	対象	セット	効果
異形の雄叫び	特	自分	不可	攻撃パート終了後、HPが最大値の25%分、MPが最大値の12.5%分回復する
一分の活泉	特	自分	力4、体4	HPの最大値を10%アップ
一分の魔脈	特	自分	魔4、速4	MPの最大値を10%アップ
英霊の加護	特	特殊	力4	クリティカル発生率に25%プラスされる
エクスチャージ	特	自分	速17	エクストラターン時、あらゆる攻撃の威力を2倍にする
エクストラゼロ	特	自分	速19	エクストラターン時、スキルのコストが0になる
エクストラワン	特	自分	速13	必ずエクストラターンが発生する。ただし自チームに邪龍または邪神がいる場合は効果が発生しない
会心の祝福	特	自分	魔13	クリティカルヒットしたらHPが中回復する
火炎吸収	火	自分	力15、魔15	火炎属性の防御相性を吸収にする
火炎強化	火	自分	力7、魔7	火炎属性攻撃のダメージが20%アップ
火炎激化	火	自分	力12、魔12	火炎属性攻撃のダメージが50%アップ
火炎反射	火	自分	力14、体14	火炎属性の防御相性を反射にする
火炎無効	火	自分	力10、魔10	火炎属性の防御相性を無効にする
火事場の馬鹿力	特	自分	体15	瀕死のとき物理の威力が1.5倍になる
貫通	特	自分	力14	相手の物理属性への防御相性が反射でない限り、物理攻撃で必ず100%のダメージを与えられる
騎士の精神	特	リーダー	不可	単体攻撃で自チームのリーダーが死亡するダメージを受ける場合、その攻撃を代わりに受ける
吸収追加	特	自分	力13、速12	物理属性攻撃で敵に与えたダメージの25%分、自分のHPを回復
食いしばり	特	自分	体6	HPが2以上残っている状態でダメージによって死亡する場合、1回の戦闘で一度だけHP1で生き残る。石化、凍結、感電の状態異常中およびマップ攻撃スキルに対しては発動しない

スキル	属性	対象	セット	効果
グリモア	特	自分	速11	敵への状態異常の成功率を大幅に上げる
獣の眼光	特	自分	不可	1回の攻撃ターンで2回連続行動できる。エクストラターンと重複可能。敵専用
攻撃全体化	特	自分	力15、速15	「アタック」の対象が敵全体になる
三分の活泉	特	自分	力7、体7	HPの最大値を30%アップ
三分の魔脈	特	自分	魔7、速7	MPの最大値を30%アップ
衝撃吸収	衝	自分	体15、速15	衝撃属性の防御相性を吸収にする
衝撃強化	衝	自分	体7、速7	衝撃属性攻撃のダメージが20%アップ
衝撃激化	衝	自分	体12、速12	衝撃属性攻撃のダメージが50%アップ
衝撃反射	衝	自分	体14、速14	衝撃属性の防御相性を反射にする
衝撃無効	衝	自分	体10、速10	衝撃属性の防御相性を無効にする
勝利の息吹	特	自分	体11、速11	攻撃パート終了後、HPが最大値の10%分回復
勝利の雄叫び	特	自分	魔15、速15	攻撃パート終了後、HPが最大値の25%分、MPが最大値の12.5%分回復する
勝利のチャクラ	特	自分	魔13、速13	バトル終了後、MPが最大値の10%分回復
勝利の美酒	特	自分	体13、速13	バトル終了後、HPが最大値の20%分回復
真・全門耐性	特	自分	魔15、体15	万能属性以外の防御相性を耐性(50%)にする
聖騎士の精神	特	リーダー	不可	単体攻撃で自チームのリーダーが残りHP以上のダメージを受ける場合に半分のダメージで身代わりとなる
石化追加	魔	自分	体10、速9	物理攻撃の際に低確率で石化状態にする。敵全体を攻撃する場合は発動率が低下する
戦神の加護	特	自分	力14	クリティカル発生率に50%プラスされる
全門耐性	特	自分	魔14、体14	物理および万能属性以外の防御相性を耐性(50%)にする
耐火炎	火	自分	力6、魔6	火炎属性の防御相性を耐性(50%)にする
耐衝撃	衝	自分	体6、速6	衝撃属性の防御相性を耐性(50%)にする
耐電撃	電	自分	魔6、速6	電撃属性の防御相性を耐性(50%)にする
耐氷結	氷	自分	魔6、体6	氷結属性の防御相性を耐性(50%)にする
耐物理	物	自分	力8、体8	物理属性の防御相性を耐性(50%)にする

スキル	属性	対象	セット	効果
耐魔力	魔	自分	魔9	魔力属性の防御相性を耐性(50%)にする
超反撃	特	自分	力14、速16	物理攻撃でダメージを受けた際、50%の確率で「アタック」で反撃する
電撃吸収	電	自分	魔15、速15	電撃属性の防御相性を吸収にする
電撃強化	電	自分	魔7、速7	電撃属性攻撃のダメージが20%アップ
電撃激化	電	自分	魔12、速12	電撃属性攻撃のダメージが50%アップ
電撃反射	電	自分	魔14、速14	電撃属性の防御相性を反射にする
電撃無効	電	自分	魔10、速10	電撃属性の防御相性を無効にする
同族の心得・攻	特	自分	力7	同種族へ攻撃する際、ダメージが50%アップ
同族の心得・防	特	自分	体7	同種族から攻撃を受ける際、ダメージを50%に軽減
毒追加	魔	自分	力7、速5	物理攻撃の際に低確率で毒状態にする。敵全体を攻撃する場合は発動率が低下する
二身の残影	特	自分	速15	同じ行動を25%の確率でくり返す。HPまたはMPも2回分消費する
反撃	特	自分	力8、速7	物理攻撃でダメージを受けた際、12.5%の確率で「アタック」で反撃する
氷結吸収	氷	自分	魔15、体15	氷結属性の防御相性を吸収にする
氷結強化	氷	自分	魔7、体7	氷結属性攻撃のダメージが20%アップ
氷結激化	氷	自分	魔12、体12	氷結属性攻撃のダメージが50%アップ
氷結反射	氷	自分	魔14、体14	氷結属性の防御相性を反射にする
氷結無効	氷	自分	魔10、体10	氷結属性の防御相性を無効にする
封魔追加	魔	自分	魔9、速7	物理攻撃の際に低確率で封魔状態にする。敵全体を攻撃する場合は発動率が低下する
物理吸収	物	自分	力16、体16	物理属性の防御相性を吸収にする
物理強化	物	自分	力6、体9	物理属性攻撃のダメージが20%アップ
物理激化	物	自分	力12、体14	物理属性攻撃のダメージが50%アップ
物理反射	物	自分	力15、体15	物理属性の防御相性を反射にする
物理無効	物	自分	力12、体12	物理属性の防御相性を無効にする
マヒ追加	魔	自分	力9、速8	物理攻撃の際に低確率でマヒ状態にする。敵全体を攻撃する場合は発動率が低下する

スキル	属性	対象	セット	効果
魔力無効	魔	自分	魔13	魔力属性の防御相性を無効にする
見覚えの急成長	特	自分	なし	控えにいる場合、戦闘参加者が得た経験値の恩恵を、より多く受ける事が出来る
見覚えの成長	特	自分	なし	控えにいる場合、戦闘参加者が得た経験値の恩恵を受けることが出来る
盟主の精神	特	仲魔	体6	仲魔が単体攻撃で残りHP以上のダメージを受ける場合、その攻撃を代わりに受ける
猛反撃	特	自分	力10、速10	物理攻撃でダメージを受けた際、25%の確率で「アタック」で反撃する
勇者の精神	特	リーダー	不可	自チームのリーダーへの単体攻撃の際に、その攻撃に対してリーダー以上の防御相性を持っていれば代わりに攻撃を受ける
龍の眼光	特	自分	不可	1回の攻撃ターンで3回連続行動できる。エクストラターンと重複可能。敵専用

Pick up!

使いやすい物理スキルはどれ？

下にまとめたデータは、レベル52でHP474、力30の主人公を使い、レベル52で体14のヤクシャを相手に「アタック」および各物理スキルの平均ダメージを出したもの。試行回数は各30回で、現HPで威力の変わるスキルに関しては1回ごとにHPを全回復させている。また「怒りの一撃」と「渾身の一撃」はクリティカル発生時のダメージ、「暴れまくり」「デスバウンド」「八相発破」は1ヒットあたりのダメージだ。

データから見ると、HP消費量と与えるダメージのバランスがいいのは「捨身の一撃」。「デスバウンド」も3ヒット以上すれば強力だ。「アタック」のダメージも使用者のレベルが上がると一部のスキルを上回るため、「アタック」のダメージを2倍にする「S狂戦士の魂」と組み合わせれば強力な攻撃手段となりうる。

なお3DS版にリメイクされた本作では、物理スキルが充実。新規スキルでは、「なぎ払い」「貫通の一撃」「万魔の一撃」「千烈突き」「最期の一撃」といったスキルが強力なので、ぜひ使いこなしてほしい。

◇物理スキルのダメージ比較と利点・欠点

	消費HP	平均ダメージ	各スキルのおもな利点	各スキルのおもな欠点
アタック	—	約272	HP消費なしで使用できる	使用者のレベルが低いうちは与えるダメージが低め
怒りの一撃	5%	約253	クリティカル発生率が非常に高い。消費HPが少ない	命中率が半減するため信頼性が低い
渾身の一撃	15%	約395	当たれば必ずクリティカルが発生	単体攻撃としては消費HPが多い
捨身の一撃	8%	約396	消費HPと与えるダメージのバランスがいい	とくになし
絶妙打	10%	約251	使用者の現HPが多いとダメージ増加	使用者の現HPが低いとダメージが減少
弱者必滅拳	10%	約264	状態異常の相手を狙うと2倍のダメージを与えられる	通常の相手に対しては与えるダメージが小さい
暴れまくり	13%	約115	複数回ヒットするため「食いしばり」を持つ相手に有効	消費HPに比べて与えるダメージがやや小さい
デスバウンド	20%	約197	「暴れまくり」の強化版で、与えるダメージも大きい	消費HPが多い。狙いがつけられない
八相発破	15%	約192	確実に敵全体を攻撃できる	消費HPのわりに与えるダメージがやや小さい

先制発動スキル

スキル	属性	対象	セット	消費	効果
S会心の予言	補	味全	力19	MP:10	自チームそれぞれの物理攻撃が1回だけ必ずクリティカルになる。ただしエクストラターンでは効果が発揮されない
S軽業の秘法	補	味全	速8	MP:3	回避率と命中率を初期値の25%アップ
S貫通	補	味全	力21	MP:6	戦闘開始時、味方全体に物理耐性を貫く能力を与える（反射を除く）
S鬼門防御	補	味全	体10	MP:10	戦闘中、味方全体の弱点属性を守り、通常耐性にする
S技巧開眼	補	敵味全	速11	—	敵味方に関わらず、戦闘中のスキルの消費HPが25%になる
S窮地の練気	回	味全	力11、魔12	—	受けたダメージの15%分、ダメージを受けたキャラクターのMPが回復する
S狂戦士の魂	補	味全	体16	MP:6	「アタック」以外のコマンドが封印される代わりに与えるダメージが200%、クリティカル発生率が300%アップする
S堅盾の秘法	補	味全	魔7、体8	MP:5	防御力を初期値の25%アップ
S疾風の秘法	補	味全	速4	—	攻撃パート開始時、それぞれの速に5プラスされる
S絶一門・火炎	火	敵味全	力8、魔8	MP:8	火炎属性の攻撃を最初の1回だけ封じる
S絶一門・衝撃	衝	敵味全	体8、速8	MP:8	衝撃属性の攻撃を最初の1回だけ封じる
S絶一門・電撃	電	敵味全	魔9、速9	MP:8	電撃属性の攻撃を最初の1回だけ封じる
S絶一門・氷結	氷	敵味全	魔9、体9	MP:8	氷結属性の攻撃を最初の1回だけ封じる
S絶一門・物理	物	敵味全	力14、体14	MP:15	物理属性の攻撃を最初の1回だけ封じる
S絶一門・魔力	魔	敵味全	魔11	MP:6	魔力属性の攻撃を最初の1回だけ封じる
S的中の秘法	補	味全	速7	—	物理攻撃が必ず命中するようになる
Sテトラカーン	補	味全	魔14、体15	MP:15	攻撃パート開始時に「テトラカーン」の効果が発生する
S闘気の装束	補	味全	魔9、体9	MP:10	発動時にMP10を消費。50以下のダメージを無効化する
S常世の祈り	回	味全	魔19	MP:25	攻撃パート開始時にある程度HPが減っているか状態異常者がいれば「常世の祈り」の効果が発生する
S二身の残影	補	味全	速20	MP:22	戦闘開始時、味方全体に25%の確率で同じ行動を繰り返す効果
S骨抜の秘法	補	敵全	速14	MP:12	戦闘開始時、敵全体の命中・回避率と防御力を初期値の25%下げる
Sマカラカーン	補	味全	魔15、速14	MP:16	攻撃パート開始時に「マカラカーン」の効果が発生する
S魔道結界・陰	補	敵味全	魔13	—	攻撃パート中の消費MPが半分になる
S魔道結界・陽	補	味全	魔18	MP:16	「ヤドリギ」を除きMPを消費するスキルしか使えず、消費MPも2倍になる代わりに、MPを消費するスキルの効果が50%アップ

スキル名	属性	対象	セット	消費	効果
S護りの盾	補	敵全	魔20	MP:18	戦闘開始時、味方全体が各自1回のみ万能属性以外の攻撃を無効化する
Sメディア	回	味全	魔11	MP:12	攻撃パート開始時に自分チームにHPが減っている者がいれば「メディア」の効果が発生する
Sリカーム	回	味全	魔17	MP:25	自チームの死亡している味方すべてに対して、戦闘開始時に「リカーム」の効果が発生。MPは1体ごとに25消費する
S烈攻の秘法	補	味全	力8、魔9	MP:4	すべての攻撃ダメージを初期値の25%アップ

種族特有スキル

スキル名	種族	消費	効果
荒ぶる神	ベル神	—	ベル・ベリトが所持。射程無限、間接攻撃への迎撃可能。移動不可
いけにえの盟約	堕天使	—	スキル所持者が敵ユニットを倒すと、自チームそれぞれのHPとMPを回復。HP回復量は倒した相手のLv分、MP回復量は倒した相手のLv÷2
いにしえの雄	魔神	—	スサノオが所持。通常攻撃後、もう一度攻撃が可能。障害物を無視した移動が出来る
遠距離戦闘	人間	—	自衛隊員、特殊部隊員などが所持。射程3マス、間接攻撃への迎撃可能
王の門	ベル神	—	バ・ベル(第1形態)が所持。射程3マス、間接攻撃への迎撃可能。移動不可
王の門	ベル神	—	バ・ベル(第2形態)が所持。射程無限、間接攻撃への迎撃可能。移動不可
おまじない	妖精	MP:Lv÷3+5	射程3マス。任意の味方チームのHPを(15+Lv)分回復する。さらに低確率で、行動力ゲージ減少、クリティカル率上昇、対象チームのHP全回復、のいずれかひとつが発動する
鬼神双手	鬼神	—	攻撃終了後、行動力ゲージの増加なしでもう1回だけ攻撃コマンドを選択できる。同じ効果は重複しない
凶化	闘気	HP:Lv×1.25+5	つぎの攻撃時、自チームそれぞれの物理攻撃が1回だけ必ずクリティカルになる。迎撃時は効果が発揮されない
国創りの主	鬼神	—	オオクニヌシが所持。攻撃射程6マス・間接攻撃への迎撃可能。移動しない
獣の跳躍	魔獣	—	攻撃終了後、行動力ゲージの増加なしでもう1回移動できる
献身	鬼女	MP:Lv÷2+7	射程2マス。任意の味方チームのHPを、使用者の残りHPの50%分だけ回復する
混沌の波動	邪神	—	射程が3マスになり、間接攻撃への迎撃が可能となる。ただし、移動力が1マイナスされ、自チームにはエクストラターンが発生しなくなる
四天王	四天王	—	敵として出現するビシャモンテン、ゾウチョウテン、コウモクテンが所持。攻撃終了後にもう一度だけ攻撃できる。障害物を無視して移動可能
灼熱の花	ベル神	—	イザ・ベルが所持。射程3マス、間接攻撃への迎撃可能。移動不可
邪念の波動	邪龍	—	射程が2マスになり、間接攻撃への迎撃が可能となる。ただし、自チームにはエクストラターンが発生しなくなる
呪縛	邪鬼	HP:Lv×1.5+7	射程3。任意の敵チームの移動力をつぎの1回に限り1にする。同じ効果は重複しない
瞬転の舞	神獣	MP:Lv÷3+5	射程6。任意の味方およびNPCチームと自チームの位置を入れ替える
小唯一神	天使	—	射程無限。メタトロンが所持。攻撃射程5マス・間接攻撃への迎撃可能。移動しない

スキル名	種族	消費	効果
聖なる邪炎	ベル神	—	ベル・イアルが所持。マップ攻撃スキル「ソドムの葬火」を使用できる
天使の血杯	天使	HP:Lv×1.5+15	自チームそれぞれのMPをLv÷2+3の分だけ回復する
覇王の盟約	魔王	—	自チームが与えた総ダメージの2.5%分のMPを、戦闘終了時に自チームそれぞれが回復する。また、攻撃した敵チームの行動順を遅らせる
飛翔	霊鳥	—	自チームの移動力に1プラスされ、障害物を無視して移動できる。同じ効果は重複しない
不死の者	ベル神	—	ベル・デルが所持。全属性の防御相性が無効となり、「ヤドリギ」以外の攻撃でダメージを受けない。障害物を無視して移動可能
魔人	魔人	—	ゴーストQ、ときのおきなが所持。射程が3マスになり、間接攻撃への迎撃が可能となる。ただし移動は不可
魔力覚醒	魔人	MP:Lv÷2+4	つぎの攻撃時、自チームそれぞれのMPを使用するスキルの効果が1回だけ50%アップする
夢幻の具足	幻魔	—	障害物を無視して移動可能。移動時の行動力ゲージ増加量が半減する。同じ効果は重複しない
女神の慈愛	女神	MP:Lv÷2+24	射程4マス。任意の味方チームのHPを大回復し、すべての状態異常を回復する
闇の右腕	ベル神	—	ベル・ゼブブが所持。射程6マス、間接攻撃への迎撃可能。移動不可
闇の指先	子ゼブブ	—	ゼブブの子が所持。特殊効果なし
妖気迅雷	妖獣	HP:Lv×1.25+5	1回だけ自チームの移動力が7になり、戦闘が発生した場合はイニシアチブに10プラスされる。「呪縛」の効果を上書きできる
龍胴絞め	龍王	—	隣接した敵チームの移動力を一時的に1にする。迎撃時はイニシアチブに10プラスされる

マップ攻撃スキル

スキル名	属性	威力	効果
神風	衝	60	メタトロンが使用。メタトロンの正面にいるものを強風により吹き飛ばし、大ダメージを与える
吸血瘴気	魔	効果参照	ベル・デルが使用。敵チームそれぞれに最大HPの25%分のダメージを与え、総ダメージの30%分を自身のHPとして吸収する
浄罪の光	魔	1	サリエルおよびアナエルが使用。各ユニットのMPへダメージを与える
神木の鞭	万	37	オオクニヌシが使用。神の樹木により全敵チームを攻撃
聖水の泉	万	17	メタトロンが使用。泉に移動したものに効果。味方はHP・MPを小回復、敵にはHP・MPに小ダメージ
大木の鞭	万	14	オオクニヌシが使用。神の樹木により全敵チームを攻撃
ソドムの葬火	火	37	ベル・イアルが使用。敵チームそれぞれに火炎属性ダメージを与える
バビロンの大災	魔	50	バ・ベル(第2形態)が使用。魔力属性のダメージを与え、基本確率80%で封魔状態にする
メギドラダイン	万	90	ルシファーが使用。万能属性のダメージを与える。使用回数が増加するたびに与えるダメージが上昇
霊木の鞭	万	23	オオクニヌシが使用。神の樹木により全敵チームを攻撃

スキル入手逆引きリスト

ここではスキルクラックおよびメモリーディスクからのデータ取得でCOMPに登録されるスキルの入手先を、スキルごとにまとめて掲載している。63ページからのイベントリストと合わせてスキル入手の参考にしてほしい。

◇スキル入手逆引きリストの見方

ブ❶イン	
必戦❷0	悪魔使い自衛❸1
必戦6-00	悪魔使い自衛隊員1

❶ スキルの名称

❷ クラック対象の敵またはメモリーディスクが出現するバトル。バトルナンバーは63ページからのシナリオ攻略と対応している

❸ クラック対象の敵またはメモリーディスク

S会心の予言	
必戦7-02	ナオヤ
必戦7-13	ナオヤ
S軽業の秘法	
必戦2-10	外道魔法使い3
自戦3-D	メモリーディスク
任戦5-18	ケイスケ
必戦8B-08	信者1
自戦8-B	外道悪魔使い1
自戦8-B	外道悪魔使い2
S貫通	
任戦8A-23	ホンダ
S技巧開眼	
自戦7-F	メモリーディスク
必戦8A-10	悪魔使い1
必戦8A-10	悪魔使い3
必戦8A-17	信者2
必戦8A-17	魔王討伐派1
必戦8A-28	悪魔使い2
必戦8B-06	外道悪魔使い5
必戦8B-08	悪魔使い3
必戦8B-15	悪魔使い1
必戦8B-27	悪魔使い3
必戦8B-27	外道悪魔使い5
自戦8-A	メモリーディスク
S鬼門防御	
自戦7-F	メモリーディスク
必戦8A-10	外道悪魔使い1
必戦8A-13	悪魔使い2
必戦8A-17	信者8
必戦8B-06	外道悪魔使い2
必戦8B-15	外道悪魔使い1
必戦8B-27	悪魔使い4
必戦8B-27	悪魔使い5
自戦8-A	メモリーディスク
S窮地の練気	
必戦4-28	悪魔使い警察官3
自戦5-B	メモリーディスク
必戦7-15	信者6
必戦8A-28	悪魔使い1
必戦8B-06	外道悪魔使い1
必戦8B-08	悪魔使い6
必戦8B-08	信者2
自戦8-C	悪魔使い3
自戦8-E	悪魔使い1
自戦8-F	悪魔使い1
S狂戦士の魂	
必戦7-09	信者2
必戦8A-17	魔王討伐派2
必戦8B-08	外道悪魔使い3
必戦8C-29	信者1
自戦8-F	メモリーディスク
S堅盾の秘法	
必戦3-23	脱走者1
必戦3-26	悪魔使い2
必戦4-18	外道魔法使い2
自戦4-B	メモリーディスク
必戦6-06	悪魔使い自衛隊員
任戦6-08	悪魔使い1
任戦6-08	悪魔使い2
必戦6-10	悪魔使い1
必戦6-10	悪魔使い4
S疾風の秘法	
必戦8B-08	悪魔使い2
S絶一門・火炎	
必戦6-10	悪魔使い2
必戦6-10	外道悪魔使い2
必戦7-15	信者4
S絶一門・衝撃	
必戦6-10	外道悪魔使い1
任戦6-16	信者2
任戦6-16	信者5
S絶一門・電撃	
任戦6-16	信者1
必戦6-16	信者5
自戦8-D	悪魔使い1
S絶一門・氷結	
任戦6-16	信者3
自戦8-D	外道悪魔使い
S絶一門・物理	
任戦6-08	悪魔使い警察官
任戦6-16	アズマ
必戦7-15	アズマ
必戦8B-06	外道悪魔使い6
S絶一門・魔力	
必戦5-02	悪魔使い自衛隊員2
必戦5-20	カイドー
必戦5-27	カイドー
必戦6-10	外道悪魔使い3
自戦6-A	メモリーディスク
自戦8-D	悪魔使い2
自戦8-D	悪魔使い3
S的中の秘法	
必戦2-10	外道悪魔使い4
必戦3-23	脱走者3
自戦3-D	メモリーディスク
Sテトラカーン	
必戦7-09	信者3
必戦7-15	信者1
必戦7-15	信者3
必戦8A-13	悪魔使い4
必戦8A-13	悪魔使い6
必戦8A-13	悪魔使い7
必戦8A-17	魔王討伐派3
必戦8A-17	魔王討伐派6
必戦8B-08	悪魔使い5
必戦8B-15	外道悪魔使い2
必戦8B-15	外道悪魔使い3
自戦8-F	メモリーディスク
S闘気の装束	
必戦4-18	外道悪魔使い3
必戦4-22	ホンダ
必戦4-28	悪魔使い警察官1
必戦5-02	悪魔使い指揮官
必戦5-02	悪魔使い自衛隊員1
必戦5-27	ミドリ
自戦5-B	メモリーディスク
任戦6-16	信者4
S常世の祈り	
必戦7-09	信者
自戦8-C	悪魔使い1
自戦8-C	悪魔使い2
自戦8-E	悪魔使い2
自戦8-E	悪魔使い3
自戦8-F	悪魔使い2
自戦8-F	悪魔使い3
S二身の残影	
必戦8A-17	信者5
必戦8A-17	魔王討伐派5
必戦8A-17	魔王討伐派8
必戦8B-15	悪魔使い2
必戦8B-27	悪魔使い2
必戦8B-27	外道悪魔使い1
必戦8B-27	外道悪魔使い3
必戦8C-29	アズマ
自戦8-C	外道悪魔使い
自戦8-F	外道悪魔使い
自戦8-F	メモリーディスク
S骨抜の秘法	
必戦8A-13	悪魔使い1
必戦8A-17	信者4
必戦8A-28	外道悪魔使い1
必戦8B-06	外道悪魔使い3
必戦8B-08	外道悪魔使い2
必戦8B-08	悪魔使い4
必戦8B-27	外道悪魔使い2
必戦8C-29	信者2
Sマカラカーン	
必戦7-09	信者1
必戦7-15	信者2
必戦8A-10	悪魔使い2
必戦8A-10	外道悪魔使い2
必戦8A-13	悪魔使い3
必戦8A-13	悪魔使い5
必戦8A-17	信者6
必戦8A-17	魔王討伐派4
必戦8B-08	悪魔使い1
自戦8-F	メモリーディスク
S魔道結界・陰	
任戦5-18	悪魔使い警察官1
必戦5-29	外道悪魔使い1
自戦6-E	メモリーディスク
自戦7-F	メモリーディスク
必戦8B-27	悪魔使い1
自戦8-A	メモリーディスク
S魔道結界・陽	
必戦7-15	アマネ
必戦8A-17	魔王討伐派7
S護りの盾	
必戦8A-17	信者7
必戦8A-17	魔王討伐派9
必戦8B-15	悪魔使い3
自戦8-F	メモリーディスク
Sメディア	
必戦5-02	悪魔使い自衛隊員3
任戦5-18	悪魔使い警察官2
自戦6-A	メモリーディスク
必戦8A-17	信者1
必戦8A-28	外道悪魔使い2
必戦8A-28	ミドリ
必戦8A-28	ユズ
必戦8B-06	外道悪魔使い4
必戦8B-06	ホンダ
必戦8B-08	外道悪魔使い1
必戦8C-31	ホンダ
Sリカーム	
必戦6-06	悪魔使い指揮官
任戦6-08	悪魔使い警察官2
必戦6-10	悪魔使い3
必戦6-10	外道悪魔使い4
自戦6-E	メモリーディスク
必戦7-15	ジン
必戦8A-17	信者3
必戦8B-15	ホンダ

S烈攻の秘法	
必戦3-23	脱走者2
必戦3-26	悪魔使い1
必戦3-26	悪魔使い3
必戦4-18	外道悪魔使い1
必戦4-22	カイドー
必戦4-28	悪魔使い警察官2
自戦4-B	メモリーディスク
必戦8A-10	悪魔使い4
自戦8-B	悪魔使い3
アギダイン	
任戦5-18	ヤマ
必戦6-10	デカラビア
任戦6-16	アズマ
任戦6-16	デカラビア
必戦6-26	デカラビア1
必戦6-26	デカラビア2
必戦6-26	ニスロク1
必戦6-30	デカラビア
必戦6-30	ランダ
任戦6-32	デカラビア1
任戦6-32	デカラビア2
任戦6-32	ランダ
自戦6-A	メモリーディスク
自戦6-C	デカラビア
自戦6-D	デカラビア
自戦6-E	デカラビア
必戦7-02	デカラビア
必戦7-05	ランダ
必戦7-06	ゾウチョウテン
必戦7-06	ランダ
必戦7-08	ヤマタノオロチ
必戦7-09	信者3
必戦7-12	デカラビア
必戦7-15	アズマ
必戦7-15	デカラビア
必戦7-15	ランダ
必戦7-17	ヤマタノオロチ
必戦7-38	ランダ
必戦7-41	ヤマタノオロチ
自戦7-A	デカラビア
自戦7-A	ランダ
自戦7-B	ランダ1
自戦7-B	ランダ2
自戦7-C	ランダ
自戦7-D	ヤマタノオロチ
自戦7-D	ランダ
自戦7-E	ヤマタノオロチ
必戦8A-10	ヤマタノオロチ
必戦8A-10	外道悪魔使い2
必戦8A-10	悪魔使い2
必戦8B-06	ヤマタノオロチ
自戦8-B	外道悪魔使い1
自戦8-B	外道悪魔使い2
自戦8-D	悪魔使い2
自戦8-D	悪魔使い3
暴れまくり	
必戦2-25	ゴズキ
必戦2-26	ゴズキ
任戦2-28	ゴーストQ
任戦2-28	ゴズキ
任戦2-28	メモリーディスク
自戦2-C	ゴズキ
任戦3-19	ゴズキ
必戦3-26	悪魔使い2
自戦3-A	ゴズキ
自戦3-D	メモリーディスク
必戦4-28	マハカーラ
任戦6-08	悪魔使い警察官2
必戦6-10	外道悪魔使い3
任戦8B-27	外道悪魔使い5
自戦8-C	カトブレパス2
アムリタ	
必戦1-11	モー・ショボー 1
必戦1-11	モー・ショボー 2
必戦1-19	モー・ショボー
必戦1-21	モー・ショボー
自戦1-A	カブソ2
自戦1-A	モー・ショボー
自戦1-B	モー・ショボー
自戦1-C	モー・ショボー
必戦2-10	ヘケト1
必戦2-10	ヘケト2
任戦2-28	メモリーディスク
自戦2-A	モー・ショボー
自戦2-B	モー・ショボー
自戦2-C	メモリーディスク
必戦3-26	ユキジョロウ
必戦3-26	悪魔使い2
自戦3-B	ユキジョロウ1
自戦3-B	ユキジョロウ2
自戦3-C	ユキジョロウ1
自戦3-C	ユキジョロウ2
自戦3-E	ユキジョロウ1
自戦3-E	ユキジョロウ2
自戦4-A	ユキジョロウ
必戦5-02	悪魔使い指揮官
必戦5-02	悪魔使い自衛隊員1
任戦5-17	ローレライ
任戦5-18	ローレライ
必戦5-21	ローレライ1
必戦5-27	ライラ
必戦5-29	ローレライ
必戦5-31	ローレライ
自戦5-B	ローレライ
自戦5-C	ローレライ
自戦5-D	ローレライ
自戦5-E	ローレライ
任戦6-08	モー・ショボー
自戦6-A	ローレライ
嵐の乱舞	
必戦2-17	サラスヴァティ
任戦2-28	スパルナ
自戦2-C	スパルナ
自戦2-D	スパルナ
必戦3-07	スパルナ
必戦3-22	スパルナ
必戦3-23	脱走者3
必戦3-26	スパルナ
自戦3-A	スパルナ
自戦3-B	スパルナ
自戦3-D	メモリーディスク
必戦4-18	外道悪魔使い3
必戦5-02	ハヌマーン
必戦5-02	悪魔使い自衛隊員2
任戦5-18	ハヌマーン
必戦5-20	ハヌマーン1
必戦5-20	ハヌマーン2
必戦5-21	ハヌマーン2
必戦5-29	ハヌマーン1
必戦5-29	ハヌマーン2
必戦5-31	ハヌマーン
自戦5-D	ハヌマーン
自戦5-E	ハヌマーン
必戦6-10	外道悪魔使い1
任戦6-16	信者1
必戦7-05	ウカノミタマ
必戦7-06	コウモクテン
必戦7-15	ウカノミタマ
必戦8A-13	悪魔使い7
自戦8-B	悪魔使い3
怒りの一撃	
必戦1-19	オグン
必戦1-21	オグン
必戦1-21	ヘアリージャック
自戦1-B	オグン
自戦1-C	オグン
必戦2-10	トウビョウ
必戦2-10	ヘアリージャック
必戦2-10	外道悪魔使い3
必戦2-10	外道悪魔使い4
必戦2-17	トウビョウ
必戦2-25	トウビョウ
必戦2-26	トウビョウ1
必戦2-26	トウビョウ2
任戦2-28	ゴーストQ
自戦2-A	オグン1
自戦2-A	オグン2
自戦2-B	トウビョウ
自戦2-C	トウビョウ
自戦2-C	メモリーディスク
自戦2-D	トウビョウ1
自戦2-D	トウビョウ2
必戦3-07	トウビョウ
任戦3-19	トウビョウ
必戦3-22	ペンドラゴン
必戦3-23	ペンドラゴン
自戦3-C	ペンドラゴン
自戦3-D	ペンドラゴン
自戦3-E	ペンドラゴン
必戦4-18	外道悪魔使い1
必戦4-18	外道悪魔使い2
必戦8A-10	悪魔使い3
一分の活泉	
自戦1-A	オーガ2
必戦2-10	トウビョウ
必戦2-10	外道悪魔使い3
必戦2-14	ガギソン
必戦2-17	トウビョウ
必戦2-25	ガギソン
必戦2-25	トウビョウ
必戦2-26	ガギソン
必戦2-26	トウビョウ1
必戦2-26	トウビョウ2
自戦2-A	オグン2
自戦2-A	ガギソン
自戦2-B	ガギソン
自戦2-B	トウビョウ
自戦2-C	ガギソン
自戦2-C	トウビョウ
自戦2-C	メモリーディスク
自戦2-D	ガギソン
自戦2-D	トウビョウ1
自戦2-D	トウビョウ2
必戦3-07	ウェンディゴ
必戦3-07	トウビョウ
必戦3-12	ウェンディゴ
任戦3-19	ウェンディゴ
任戦3-19	トウビョウ
必戦3-22	ウェンディゴ
必戦3-23	脱走者2
必戦3-26	オーカス2
自戦3-C	ウェンディゴ1
自戦3-C	ウェンディゴ2
自戦3-D	ウェンディゴ1
自戦3-D	ウェンディゴ2
自戦3-E	ウェンディゴ
必戦4-18	外道悪魔使い3
自戦4-A	ウェンディゴ1
自戦4-A	ウェンディゴ2
一分の魔脈	
必戦1-21	キキーモラ
自戦1-C	キキーモラ
必戦2-10	キキーモラ
必戦2-17	ジャックフロスト
必戦2-25	ジャックフロスト
必戦2-26	ジャックフロスト1
必戦2-26	ジャックフロスト2
必戦2-26	リリム
自戦2-B	キキーモラ
自戦2-C	メモリーディスク
自戦2-C	リリム2
自戦2-E	キキーモラ
自戦2-E	ジャックフロスト
自戦2-E	リリム2
必戦3-07	ジャックランタン
必戦3-12	ジャックフロスト
必戦3-12	ジャックランタン
必戦3-12	ネコマタ
任戦3-19	ジャックランタン
任戦3-19	ネコマタ
必戦3-22	ジャックランタン
必戦3-22	ネコマタ1
必戦3-22	ネコマタ2
必戦3-23	シルキー
必戦3-23	脱走者1
必戦3-23	脱走者1
必戦3-23	脱走者3
必戦3-23	脱走者3
必戦3-26	キクリヒメ
必戦3-26	ジャックランタン1
必戦3-26	ジャックランタン2
必戦3-26	シルキー
必戦3-26	悪魔使い1
必戦3-26	悪魔使い3
必戦3-27	ジャックランタン
必戦3-27	シルキー
自戦3-A	ジャックフロスト
自戦3-A	リリム2
自戦3-B	ジャックランタン1
自戦3-B	ジャックランタン2
自戦3-B	ネコマタ
自戦3-C	ジャックランタン
自戦3-C	シルキー
自戦3-D	ジャックランタン1
自戦3-D	ジャックランタン2
自戦3-D	シルキー
自戦3-D	ネコマタ
自戦3-E	ジャックランタン1
自戦3-E	ジャックランタン2
自戦3-E	シルキー
必戦4-22	シルキー
自戦4-A	ジャックランタン1
自戦4-A	ジャックランタン2
自戦4-A	シルキー
英霊の加護	
必戦1-11	ワイラ
必戦1-19	ビルヴィス1
必戦1-19	ビルヴィス2
必戦1-21	ビルヴィス
必戦1-21	ワイラ2
自戦1-A	コボルト2
自戦1-A	ビルヴィス
自戦1-B	コボルト2
自戦1-B	ビルヴィス
自戦1-C	ビルヴィス
必戦2-10	外道悪魔使い1
必戦2-10	外道悪魔使い2
必戦2-14	ビルヴィス
必戦2-25	トラロック
必戦2-26	トラロック2
任戦2-28	トラロック
自戦2-A	ビルヴィス1
自戦2-A	ビルヴィス2
自戦2-A	ワイラ2
自戦2-B	ワイラ
自戦2-C	メモリーディスク
自戦2-D	トラロック
自戦2-D	ビルヴィス1
自戦2-D	ビルヴィス2
エクスチャージ	
必戦8A-10	スラオシャ 1
必戦8A-10	スラオシャ 2
必戦8A-13	スラオシャ 2
必戦8A-13	ジャヒー
必戦8A-17	ジャヒー
必戦8A-28	ジャヒー
必戦8A-28	スラオシャ
必戦8A-28	ミドリ
必戦8A-28	アナエル
必戦8B-08	ジャヒー
必戦8B-08	スラオシャ
必戦8B-15	ジャヒー
任戦8B-27	ジャヒー
必戦8C-19	スラオシャ

必戦8C-29	ジャヒー
必戦8C-29	アズマ
自戦8-C	スラオシャ
自戦8-D	ジャヒー2
自戦8-E	ジャヒー

エクストラワン

任戦5-17	バイブ・カハ
任戦5-18	ケイスケ
必戦5-29	外道悪魔使い
必戦5-31	バイブ・カハ1
必戦5-31	バイブ・カハ2
自戦5-C	バイブ・カハ
自戦5-D	バイブ・カハ
必戦6-06	アイラーヴァタ
任戦6-08	悪魔使い警察官1
必戦6-10	アイラーヴァタ
必戦6-10	外道悪魔使い1
必戦6-10	外道悪魔使い3
任戦6-16	アイラーヴァタ
任戦6-16	信者5
自戦6-A	バイブ・カハ
自戦6-A	メモリーディスク
自戦6-B	アイラーヴァタ1
自戦6-B	アイラーヴァタ2
自戦6-C	アイラーヴァタ1
自戦6-C	アイラーヴァタ2
自戦6-C	ハリティー
自戦6-D	アイラーヴァタ1
自戦6-D	アイラーヴァタ2
自戦6-E	アイラーヴァタ
自戦6-E	ハリティー
必戦7-02	セイテンタイセイ
必戦7-02	ナオヤ
必戦7-13	ナオヤ
必戦7-15	アイラーヴァタ
必戦7-15	ジン
必戦7-15	信者1
必戦7-15	信者5
必戦7-38	アイラーヴァタ
必戦7-40	セイテンタイセイ
必戦7-41	カウ
自戦7-A	アイラーヴァタ1
自戦7-A	アイラーヴァタ2
自戦7-F	カウ2
必戦8A-10	悪魔使い3
必戦8A-13	悪魔使い1
必戦8A-13	悪魔使い2
必戦8A-17	トロール
必戦8A-17	信者3
必戦8A-17	信者7
必戦8A-17	魔王討伐派2
必戦8A-17	魔王討伐派3
任戦8A-23	トロール
必戦8A-28	トロール
必戦8A-28	悪魔使い1
必戦8A-28	外道悪魔使い1
必戦8B-06	外道悪魔使い6
必戦8B-08	悪魔使い4
必戦8B-08	信者
必戦8B-15	トロール
任戦8B-27	トロール
任戦8B-27	外道悪魔使い7
必戦8B-29	トロール
必戦8C-19	トロール
必戦8C-29	トロール
必戦8C-29	トロール2
必戦8C-31	トロール
任戦8C-32	トロール
自戦8-B	悪魔使い3
自戦8-B	外道悪魔使い1
自戦8-B	外道悪魔使い2
自戦8-C	セイテンタイセイ
自戦8-D	トロール2
自戦8-E	トロール2
自戦8-F	トロール

エクストラゼロ

必戦8A-13	ブラックマリア
必戦8A-13	スラオシャ
必戦8A-13	悪魔使い6
必戦8A-17	ブラックマリア
任戦8A-23	ベヒモス
必戦8A-28	ベヒモス
必戦8A-28	ブラックマリア
必戦8A-28	ユズ
必戦8A-28	サリエル
必戦8B-06	ブラックマリア
必戦8B-08	ブラックマリア
必戦8B-08	悪魔使い2
必戦8B-15	ブラックマリア
任戦8B-27	ベヒモス
任戦8B-27	悪魔使い2
任戦8B-27	悪魔使い4
任戦8B-27	悪魔使い5
任戦8B-27	外道悪魔使い2
必戦8B-29	ベヒモス
必戦8C-19	ブラックマリア
必戦8C-31	ベヒモス
任戦8C-32	ベヒモス
自戦8-C	ブラックマリア1
自戦8-C	ブラックマリア2
自戦8-C	ブラックマリア3
自戦8-C	悪魔使い3
自戦8-D	ブラックマリア
自戦8-E	ベヒモス2
自戦8-E	ブラックマリア
自戦8-E	悪魔使い1
自戦8-E	ベヒモス
自戦8-F	ベヒモス
自戦8-F	ベヒモス2
自戦8-F	悪魔使い1

会心の祝福

必戦7-05	ランダ
必戦7-06	ランダ
必戦7-08	ラクシュミ
必戦7-15	ラクシュミ
必戦7-38	ラクシュミ
必戦7-40	ラクシュミ
必戦7-41	アニエル1
必戦7-41	アニエル2
自戦7-A	ランダ
自戦7-B	ランダ
自戦7-C	ランダ
自戦7-C	ラクシュミ
自戦7-D	ランダ
必戦8A-10	アニエル
必戦8A-10	悪魔使い2
必戦8A-10	悪魔使い4
必戦8A-13	アニエル
必戦8A-13	悪魔使い5
必戦8B-06	ランダ
必戦8B-29	ランダ
必戦8C-03	アニエル1
必戦8C-03	アニエル2
必戦8C-19	アニエル
任戦8C-32	タケミカズチ
自戦8-C	アニエル
自戦8-C	ブラックマリア2
自戦8-C	ブラックマリア3
自戦8-C	悪魔使い1
自戦8-C	悪魔使い2
自戦8-C	アニエル
自戦8-D	ブラックマリア
自戦8-E	悪魔使い2
自戦8-E	悪魔使い3
自戦8-F	悪魔使い2
自戦8-F	悪魔使い3

会心の予言

必戦4-28	マハカーラ
必戦4-28	悪魔使い警察官1
必戦5-02	悪魔使い自衛隊員3
任戦5-17	バイブ・カハ
必戦5-20	マハカーラ
必戦5-27	マハカーラ
必戦5-29	外道悪魔使い
必戦5-31	バイブ・カハ1
必戦5-31	バイブ・カハ2
自戦5-B	メモリーディスク
自戦5-C	バイブ・カハ
自戦5-D	バイブ・カハ
必戦6-10	外道悪魔使い4
自戦6-A	バイブ・カハ
必戦7-02	カトブレパス
必戦7-06	カトブレパス
必戦7-09	カトブレパス
必戦7-13	カトブレパス
必戦7-15	信者4
必戦7-41	カトブレパス
自戦7-D	カトブレパス
自戦7-E	カトブレパス
任戦8A-23	ベヒモス
必戦8A-28	ベヒモス
必戦8B-15	ホンダ
任戦8B-27	ベヒモス
必戦8B-29	ベヒモス
必戦8C-19	カブラカン
必戦8C-31	ベヒモス
任戦8C-32	ベヒモス
自戦8-C	カトブレパス1
自戦8-E	ベヒモス1
自戦8-E	ベヒモス2
自戦8-F	ベヒモス1
自戦8-F	ベヒモス2

●火炎吸収

必戦7-09	信者3
必戦7-17	アナエル
必戦7-40	アナエル
必戦8A-10	マカーブル1
必戦8A-10	マカーブル2
必戦8A-10	悪魔使い2
必戦8A-10	外道悪魔使い2
必戦8A-13	マカーブル1
必戦8A-13	マカーブル2
必戦8A-13	マカーブル3
必戦8A-13	悪魔使い3
必戦8A-13	悪魔使い5
必戦8A-17	カブラカン
必戦8A-17	信者6
必戦8A-17	魔王討伐派6
任戦8A-23	マカーブル
任戦8A-23	カブラカン
必戦8A-28	マカーブル
必戦8A-28	カブラカン
必戦8A-28	外道悪魔使い
必戦8B-06	マカーブル
必戦8B-08	マカーブル
必戦8B-08	悪魔使い1
必戦8B-08	悪魔使い6
必戦8B-15	カブラカン
必戦8B-15	外道悪魔使い2
必戦8B-15	悪魔使い2
任戦8B-27	マカーブル
任戦8B-27	悪魔使い1
任戦8B-27	悪魔使い5
必戦8B-29	カブラカン
任戦8C-18	マカーブル
必戦8C-29	カブラカン
必戦8C-29	マカーブル
必戦8C-29	信者
必戦8C-31	マカーブル
任戦8C-32	マカーブル1
任戦8C-32	マカーブル2
任戦8C-32	カブラカン
自戦8-D	マカーブル1
自戦8-D	マカーブル2
自戦8-D	カブラカン2
自戦8-E	マカーブル1
自戦8-E	マカーブル2
自戦8-E	カブラカン1
自戦8-E	カブラカン2
自戦8-E	カブラカン3
自戦8-F	カブラカン2
自戦8-F	メモリーディスク

火炎強化

必戦3-22	ジャックランタン
必戦3-26	ジャックランタン1
必戦3-27	ジャックランタン
自戦3-B	ジャックランタン2
自戦3-D	ジャックランタン2
自戦3-E	ジャックランタン2
自戦4-A	ジャックランタン2
自戦4-B	メモリーディスク

火炎激化

任戦5-18	ヤマ
必戦5-27	オルトロス
必戦5-27	ミドリ
必戦5-29	ビュートーン
必戦5-31	オルトロス1
自戦5-C	オルトロス
自戦5-D	オルトロス
自戦5-E	オルトロス
必戦6-06	ビュートーン
任戦6-08	オルトロス
任戦6-08	ビュートーン
必戦6-10	ビュートーン
任戦6-16	ビュートーン1
任戦6-16	ビュートーン2
任戦6-16	信者3
必戦6-26	デカラビア2
必戦6-26	ニスロク1
必戦6-26	ビュートーン
任戦6-32	デカラビア2
任戦6-32	ランダ
自戦6-A	オルトロス
自戦6-A	メモリーディスク
自戦6-E	ビュートーン
必戦7-05	ランダ
必戦7-06	ランダ
必戦7-09	信者3
必戦7-15	信者3
必戦7-38	ランダ
自戦7-A	ランダ
自戦7-B	ランダ1
自戦7-B	ランダ2
自戦7-C	ランダ
自戦7-D	ランダ
必戦8A-17	カブラカン
必戦8A-17	信者4
必戦8A-17	信者5
必戦8A-17	信者6
必戦8A-17	魔王討伐派4
必戦8A-17	魔王討伐派5
必戦8A-17	魔王討伐派6
必戦8A-17	魔王討伐派7
任戦8A-23	カブラカン
任戦8A-23	ホンダ
必戦8A-28	カブラカン
必戦8A-28	アマテラス
必戦8A-28	ミドリ
必戦8B-06	ランダ
必戦8B-08	悪魔使い1
必戦8B-08	悪魔使い6
必戦8B-08	信者2
必戦8B-15	カブラカン
必戦8B-15	アマテラス
必戦8B-15	外道悪魔使い2
必戦8B-15	悪魔使い2
任戦8B-27	悪魔使い
必戦8B-29	カブラカン
必戦8C-19	カブラカン
必戦8C-29	カブラカン
必戦8C-29	アズマ
必戦8C-31	ホンダ
任戦8C-32	カブラカン
自戦8-E	カブラカン3

自戦8-F	カブラカン2

火炎反射

必戦5-27	ジャアクフロスト
任戦6-08	ジャアクフロスト
必戦6-26	デカラビア2
任戦6-32	デカラビア2
必戦7-05	ビシャモンテン
必戦7-06	ケルベロス2
自戦7-B	ケルベロス
自戦7-C	ケルベロス2
自戦7-D	ケルベロス2

火炎無効

任戦6-16	信者3
自戦6-E	メモリーディスク
必戦7-05	ヤクシャ
必戦7-06	ヤクシャ
必戦7-38	ヤクシャ
自戦7-B	ヤクシャ1
自戦7-B	ヤクシャ2
自戦7-C	ヤクシャ1
自戦7-C	ヤクシャ2
自戦7-D	メモリーディスク
自戦7-E	ヤクシャ
自戦7-F	ヤクシャ1
自戦7-F	ヤクシャ2
必戦8B-29	ヤクシャ1
必戦8B-29	ヤクシャ2
必戦8C-12	ヤクシャ
自戦8-B	ヤクシャ
自戦8-C	ヤクシャ

覚悟の挑発

必戦2-17	マカラ1
必戦2-25	マカラ
自戦2-C	マカラ
自戦2-E	マカラ
必戦3-07	マカラ
必戦3-23	ヘイムダル
必戦3-26	ヘイムダル2
必戦3-26	ヘイムダル1
自戦3-C	ヘイムダル
自戦3-D	ヘイムダル
自戦3-D	メモリーディスク
自戦3-E	ヘイムダル
必戦4-28	マハカーラ
自戦4-A	ヘイムダル

火事場の馬鹿力

必戦7-08	ヤマタノオロチ
必戦7-08	ロイチェクタ
必戦7-09	ヤマタノオロチ
必戦7-10	ヤマタノオロチ
必戦7-09	ロイチェクタ
必戦7-13	ロイチェクタ
必戦7-13	ヤマタノオロチ
必戦7-17	ヤマタノオロチ
必戦7-17	ロイチェクタ
必戦7-41	ヤマタノオロチ
自戦7-D	ヤマタノオロチ
自戦7-D	ロイチェクタ
自戦7-E	ヤマタノオロチ
自戦7-F	ロイチェクタ1
自戦7-F	ロイチェクタ2
自戦7-F	メモリーディスク
必戦8A-10	ロイチェクタ
必戦8A-10	マカーブル1
必戦8A-10	マカーブル2
必戦8A-10	ヤマタノオロチ
必戦8A-13	マカーブル1
必戦8A-13	マカーブル2
必戦8A-13	マカーブル3
必戦8A-13	悪魔使い4
任戦8A-23	マカーブル
必戦8A-28	マカーブル
必戦8A-28	悪魔使い2
必戦8B-06	ヤマタノオロチ
必戦8B-06	マカーブル
必戦8B-08	マカーブル
任戦8B-27	マカーブル
任戦8B-27	悪魔使い2
必戦8C-03	ヤマタノオロチ
必戦8C-03	ロイチェクタ
必戦8C-12	ロイチェクタ1
必戦8C-12	ロイチェクタ2
任戦8C-18	ロイチェクタ
任戦8C-18	マカーブル
必戦8C-29	マカーブル
必戦8C-31	マカーブル
任戦8C-32	マカーブル1
任戦8C-32	マカーブル2
自戦8-B	ヤマタノオロチ
自戦8-B	ロイチェクタ1
自戦8-B	ロイチェクタ2
自戦8-B	悪魔使い1
自戦8-B	悪魔使い2
自戦8-C	メモリーディスク
自戦8-C	ロイチェクタ
自戦8-D	マカーブル1
自戦8-D	マカーブル2
自戦8-D	ロイチェクタ1
自戦8-D	ロイチェクタ2
自戦8-E	マカーブル1
自戦8-E	マカーブル2

雷の乱舞

必戦2-14	ガギソン
必戦2-25	ガギソン
必戦2-26	ガギソン
必戦2-26	リリム
任戦2-28	メモリーディスク
自戦2-A	ガギソン
自戦2-B	ガギソン
自戦2-C	ガギソン
自戦2-C	リリム2
自戦2-D	ガギソン
自戦2-E	リリム2
必戦3-23	脱走者2
必戦3-27	ヴィゾフニル
自戦3-A	リリム2
自戦3-D	メモリーディスク
必戦4-18	ヴィゾフニル
必戦4-18	外道悪魔使い2
自戦4-A	ヴィゾフニル
自戦4-B	ヴィゾフニル
自戦4-C	ベリ
自戦4-E	ベリ
必戦5-02	ベリ
自戦5-A	ベリ
必戦6-10	外道悪魔使い2
任戦6-16	信者2
必戦8B-08	悪魔使い2
必戦8B-08	悪魔使い5

貫通

必戦5-02	ハヌマーン
必戦5-02	悪魔使い自衛隊員3
任戦5-17	オルトロス
任戦5-18	ハヌマーン
任戦5-18	ヤマ
必戦5-20	オルトロス
必戦5-20	カイドー
必戦5-20	ハヌマーン1
必戦5-20	ハヌマーン2
必戦5-27	カイドー
必戦5-29	オルトロス
必戦5-29	ハヌマーン1
必戦5-29	ハヌマーン2
必戦5-29	外道悪魔使い
必戦5-31	オルトロス2
自戦5-D	ハヌマーン
自戦5-E	ハヌマーン
必戦6-06	悪魔使い指揮官
任戦6-08	悪魔使い警察官2
必戦6-10	外道悪魔使い2
必戦6-10	外道悪魔使い3
必戦6-30	ベル・イアル
自戦6-A	メモリーディスク
必戦7-05	ヤクシャ
必戦7-06	ケルベロス1
必戦7-06	ゾウチョウテン
必戦7-06	ヤクシャ
必戦7-09	信者2
必戦7-10	ミスラ
必戦7-15	ジン
必戦7-15	信者4
必戦7-17	アナエル
必戦7-17	カズフェル1
必戦7-17	カズフェル2
必戦7-38	ヤクシャ
必戦7-40	アナエル
必戦7-40	カズフェル
必戦7-40	ミスラ
必戦7-41	カズフェル1
自戦7-B	ヤクシャ1
自戦7-B	ヤクシャ2
自戦7-C	ケルベロス1
自戦7-C	ヤクシャ1
自戦7-C	ヤクシャ2
自戦7-E	ヤクシャ
自戦7-F	ヤクシャ1
自戦7-F	ヤクシャ2
自戦7-F	ケルベロス2
必戦8A-10	マカーブル1
必戦8A-10	マカーブル2
必戦8A-10	カズフェル1
必戦8A-10	カズフェル2
必戦8A-10	悪魔使い1
必戦8A-10	悪魔使い3
必戦8A-10	外道悪魔使い2
必戦8A-13	ミスラ
必戦8A-13	カズフェル
必戦8A-13	マカーブル1
必戦8A-13	マカーブル2
必戦8A-13	マカーブル3
必戦8A-17	信者
必戦8A-28	マカーブル
必戦8A-28	カズフェル
任戦8A-23	マカーブル
必戦8B-06	アリオク
必戦8B-06	マカーブル
必戦8B-08	マカーブル
必戦8B-08	外道悪魔使い3
任戦8B-27	マカーブル
任戦8B-27	悪魔使い3
必戦8B-29	ヤクシャ2
必戦8B-29	オオクニヌシ
必戦8C-03	カズフェル1
必戦8C-03	カズフェル2
必戦8C-03	カズフェル3
必戦8C-12	ミスラ
必戦8C-12	ヤクシャ
任戦8C-18	ミスラ
任戦8C-18	マカーブル
必戦8C-19	ミスラ
必戦8C-19	カズフェル1
必戦8C-19	カズフェル2
必戦8C-29	マカーブル
必戦8C-29	信者
必戦8C-31	マカーブル1
任戦8C-32	マカーブル
任戦8C-32	マカーブル2
自戦8-C	カズフェル1
自戦8-C	カズフェル2
自戦8-B	ミスラ
自戦8-B	ヤクシャ
自戦8-C	ヤクシャ
自戦8-C	ケルベロス
自戦8-C	外道悪魔使い
自戦8-C	カズフェル
自戦8-D	マカーブル1
自戦8-D	マカーブル2
自戦8-E	マカーブル1
自戦8-E	マカーブル2
自戦8-F	外道悪魔使い

貫通の一撃

自戦7-F	ベヒモス
必戦8A-17	魔王討伐派1
必戦8A-17	魔王討伐派4
必戦8A-17	トロール
必戦8A-17	信者2
任戦8A-23	ベヒモス
任戦8A-23	トロール
必戦8A-28	ベヒモス
必戦8A-28	トロール
必戦8B-15	トロール
必戦8B-15	スサノオ
任戦8B-27	ベヒモス
任戦8B-27	トロール
任戦8B-27	トロール2
任戦8B-27	悪魔使い2
任戦8B-27	外道悪魔使い
必戦8B-29	ベヒモス
必戦8B-29	トロール
必戦8C-19	トロール
必戦8C-29	トロール
必戦8C-29	トロール2
必戦8C-31	ベヒモス
必戦8C-31	トロール
必戦8C-31	ベル・ベリト
任戦8C-32	ベヒモス
自戦8-C	悪魔使い3
自戦8-D	トロール1
自戦8-D	トロール2
自戦8-E	トロール1
自戦8-E	トロール2
自戦8-E	ベヒモス1
自戦8-E	ベヒモス2
自戦8-E	悪魔使い1
自戦8-F	トロール1
自戦8-F	トロール2
自戦8-F	ベヒモス1
自戦8-F	ベヒモス2
自戦8-F	悪魔使い1
自戦8-F	メモリーディスク

ギガジャマ

必戦6-30	ベル・イアル
必戦7-06	アガレス
必戦7-08	アガレス
必戦7-08	ラクシュミ
必戦7-09	アガレス
必戦7-13	アガレス
必戦7-38	ラクシュミ
必戦7-40	ラクシュミ
自戦7-B	アガレス
自戦7-C	ラクシュミ
自戦7-E	アガレス
自戦7-E	メモリーディスク
必戦8A-10	アガレス
必戦8C-12	アガレス
必戦8C-29	信者2
自戦8-C	アガレス

吸収追加

必戦4-22	バズス
必戦4-27	クドラク
任戦5-17	クドラク1
任戦5-17	バイブ・カハ
任戦5-17	モスマン2
任戦5-18	モスマン2
必戦5-20	バズス
必戦5-20	モスマン2
必戦5-21	モスマン2
必戦5-27	バズス
必戦5-29	モスマン2
必戦5-31	バイブ・カハ1
必戦5-31	バイブ・カハ2
必戦5-31	モスマン
自戦5-B	メモリーディスク
自戦5-B	モスマン2
自戦5-C	バイブ・カハ

自戦5-D	バイブ・カハ
自戦5-D	モスマン2
必戦6-30	トウテツ
自戦6-A	バイブ・カハ
自戦6-A	モスマン
必戦7-09	信者1
必戦7-15	トウテツ
必戦8A-17	信者8
必戦8B-06	外道悪魔使い2
自戦8-B	悪魔使い3

吸魔

必戦5-27	ライラ1
必戦3-27	ヴィゾフニル
必戦4-18	ヴィゾフニル
必戦4-27	クドラク
自戦4-A	ヴィゾフニル
自戦4-B	ヴィゾフニル
自戦4-B	メモリーディスク
自戦4-C	ペリ
自戦4-E	ペリ
必戦5-02	ペリ
必戦5-21	ヴィゾフニル
自戦5-A	ペリ
必戦6-10	ヴィヴィアン
任戦6-16	ヴィヴィアン
任戦6-16	信者1
任戦6-16	信者2
任戦6-16	信者3
必戦6-26	ヴィヴィアン
必戦6-30	ヴィヴィアン
自戦6-D	ヴィヴィアン
自戦6-E	ヴィヴィアン
必戦7-12	ヴィヴィアン
必戦7-15	信者3
必戦7-15	信者6
自戦7-A	ヴィヴィアン

食いしばり

任戦5-17	オルトロス
任戦5-17	モスマン2
任戦5-18	ケイスケ
任戦5-18	モスマン2
必戦5-20	オルトロス
必戦5-20	ハヌマーン1
必戦5-20	モスマン2
必戦5-21	ハヌマーン2
必戦5-21	モスマン2
必戦5-27	オルトロス
必戦5-29	オルトロス
必戦5-29	ハヌマーン2
必戦5-29	モスマン2
必戦5-31	オルトロス1
必戦5-31	オルトロス2
必戦5-31	ハヌマーン
必戦5-31	モスマン
自戦5-B	モスマン2
自戦5-C	オルトロス
自戦5-D	オルトロス
自戦5-D	モスマン2
自戦5-E	オルトロス
自戦5-E	ハヌマーン
必戦6-06	ベルセルク
必戦6-06	悪魔使い自衛隊員
任戦6-08	オルトロス
任戦6-08	悪魔使い1
任戦6-08	悪魔使い2
必戦6-10	ベルセルク
必戦6-10	悪魔使い1
必戦6-10	悪魔使い2
必戦6-10	悪魔使い3
任戦6-32	ベルセルク
自戦6-A	オルトロス
自戦6-A	メモリーディスク
自戦6-A	モスマン
自戦6-C	ベルセルク
自戦6-D	ベルセルク
自戦6-E	ベルセルク
必戦7-02	ナオヤ
必戦7-02	ベルセルク
必戦7-05	ウカノミタマ
必戦7-06	ウカノミタマ1
必戦7-06	ウカノミタマ2
必戦7-08	ウカノミタマ
必戦7-08	ロイチェクタ
必戦7-09	ロイチェクタ
必戦7-13	ロイチェクタ
必戦7-15	ウカノミタマ
必戦7-15	ベルセルク
必戦7-15	信者4
必戦7-17	ガネーシャ
必戦7-17	ロイチェクタ
必戦7-40	ウカノミタマ
自戦7-A	ベルセルク
自戦7-B	ウカノミタマ
自戦7-C	ウカノミタマ
自戦7-D	ロイチェクタ
自戦7-F	ロイチェクタ2
必戦8C-13	悪魔使い6
必戦8A-03	ロイチェクタ
必戦8C-12	ロイチェクタ
任戦8C-18	ロイチェクタ
必戦8C-19	カプラカン
任戦8C-32	タケミカヅチ
自戦8-C	ウカノミタマ2
自戦8-B	ウカノミタマ
自戦8-B	ロイチェクタ2
自戦8-D	ロイチェクタ2

グリモア

必戦7-02	カトブレパス
必戦7-02	アバドン2
必戦7-06	カトブレパス
必戦7-09	カトブレパス
必戦7-13	カトブレパス
必戦7-41	カトブレパス
自戦7-D	カトブレパス
自戦7-F	メモリーディスク
必戦8A-10	外道悪魔使い1
自戦8-C	カトブレパス
自戦8-C	メモリーディスク
自戦8-C	カトブレパス1
自戦8-C	カトブレパス2
自戦8-D	悪魔使い1
自戦8-F	メモリーディスク

クロスレイ

必戦2-17	リリム
必戦2-25	リリム
必戦2-26	リリム
任戦2-28	ゴーストQ
自戦2-B	リリム
自戦2-C	リリム1
自戦2-C	リリム2
自戦2-D	リリム
自戦2-E	リリム1
自戦2-E	リリム2
必戦3-07	リリム
必戦3-12	ネコマタ
必戦3-22	ネコマタ1
必戦3-22	ネコマタ2
必戦3-27	ユキジョロウ
自戦3-A	リリム1
自戦3-A	リリム2
自戦3-B	ネコマタ
自戦3-B	ユキジョロウ2
自戦3-C	ユキジョロウ2
自戦3-D	ネコマタ
自戦3-D	メモリーディスク
自戦3-E	ユキジョロウ2
必戦4-27	ロア
必戦4-28	ロア
自戦4-A	ユキジョロウ
自戦4-B	ロア1
自戦4-B	ロア2
自戦4-C	ロア
自戦4-D	ロア1
自戦4-D	ロア2
自戦4-E	ロア1
自戦4-E	ロア2
必戦5-02	ロア
必戦5-31	ロア
自戦5-A	ロア
自戦5-B	ロア

攻撃全体化

必戦7-02	カトブレパス
必戦7-05	ビシャモンテン
必戦7-06	カトブレパス
必戦7-09	カトブレパス
必戦7-09	ベル・ベリト
必戦7-09	信者2
必戦7-10	バ・ベル(第1形態)
必戦7-13	カトブレパス
必戦7-13	ナオヤ
必戦7-17	アナエル
必戦7-17	サリエル
必戦7-40	アナエル
必戦7-40	サリエル
必戦7-41	カトブレパス
自戦7-D	カトブレパス
自戦7-F	ルシファー
必戦8A-17	魔王討伐派1
必戦8A-17	アマネ
必戦8A-17	信者2
任戦8A-23	ベヒモス
必戦8A-28	ベヒモス
必戦8A-28	メタトロン
必戦8B-06	アリオク
必戦8B-08	信者
必戦8B-08	信者2
任戦8B-27	ベヒモス
必戦8B-29	ベヒモス
必戦8C-29	トロール2
必戦8C-31	ベヒモス
必戦8C-31	ベル・ベリト
任戦8C-32	ベヒモス
自戦8-C	カトブレパス1
自戦8-C	カトブレパス2
自戦8-C	カトブレパス2
自戦8-E	ベヒモス1
自戦8-E	ベヒモス2
自戦8-F	ベヒモス1
自戦8-F	ベヒモス2

氷の乱舞

必戦1-11	ウェンディゴ
必戦2-17	ジャックフロスト
必戦2-25	ジャックフロスト
必戦2-26	ジャックフロスト1
必戦2-26	ジャックフロスト2
自戦2-E	ジャックフロスト
必戦3-07	ウェンディゴ
必戦3-12	ウェンディゴ
必戦3-12	ジャックフロスト
任戦3-19	ウェンディゴ
必戦3-22	ウェンディゴ
必戦3-23	脱走者1
自戦3-A	ジャックフロスト
自戦3-C	ウェンディゴ1
自戦3-C	ウェンディゴ2
自戦3-D	ウェンディゴ1
自戦3-D	ウェンディゴ2
自戦3-D	メモリーディスク
自戦3-E	ウェンディゴ
必戦4-18	アーヴァンク
必戦4-27	アーヴァンク
必戦4-28	アーヴァンク
自戦4-A	ウェンディゴ1
自戦4-A	ウェンディゴ2
自戦4-B	アーヴァンク
自戦4-D	アーヴァンク
必戦5-02	悪魔使い指揮官
必戦5-02	悪魔使い自衛隊員1
任戦5-18	ケイスケ
必戦5-20	レギオン
必戦5-27	レギオン1
必戦5-27	レギオン2
必戦5-29	レギオン
必戦5-31	レギオン1
必戦5-31	レギオン2
自戦5-C	レギオン
自戦5-E	レギオン
任戦6-08	ジャックフロスト
必戦6-10	レギオン
任戦6-16	レギオン
自戦6-A	レギオン
自戦6-B	レギオン1
自戦6-B	レギオン2

渾身の一撃

必戦4-28	悪魔使い警察官1
必戦5-31	バイブ・カハ2
必戦6-10	外道悪魔使い3
必戦6-26	パワー1
必戦6-26	パワー3
必戦7-09	ベル・ベリト
必戦7-15	タケミカヅチ
必戦7-17	アナエル
必戦7-17	サリエル
必戦7-40	アナエル
必戦7-40	サリエル
自戦7-D	メモリーディスク
自戦7-F	ルシファー
必戦8A-10	悪魔使い4
必戦8A-17	魔王討伐派2
自戦8-B	悪魔使い1
自戦8-B	悪魔使い2

最期の一撃

必戦8A-10	マカーブル2
必戦8A-10	ファフニール2
必戦8A-13	ファフニール2
必戦8A-13	マカーブル2
必戦8B-08	ファフニール2
任戦8C-18	ファフニール2
必戦8C-19	ファフニール2
自戦8-D	マカーブル2
自戦8-E	マカーブル2

裁きの雷火

必戦7-06	ロイチェクタ
必戦7-08	ロイチェクタ
必戦7-08	ベル・ゼブブ
必戦7-09	ロイチェクタ
必戦7-10	バ・ベル(第1形態)
必戦7-12	イザ・ベル
必戦7-13	ロイチェクタ
必戦7-17	ロイチェクタ
必戦7-17	アナエル
必戦7-17	カズフェル1
必戦7-17	カズフェル2
必戦7-40	アナエル
必戦7-40	カズフェル
必戦7-41	カズフェル1
自戦7-D	ロイチェクタ
自戦7-F	ロイチェクタ1
自戦7-F	ロイチェクタ2
自戦7-F	メモリーディスク
必戦8A-10	ロイチェクタ
必戦8A-10	カズフェル1
必戦8A-10	カズフェル2
必戦8A-13	ジャヒー
必戦8A-13	カズフェル
必戦8A-13	悪魔使い6
必戦8A-17	アマネ
必戦8A-17	ジャヒー
必戦8A-28	ジャヒー
必戦8A-28	カズフェル
必戦8A-28	外道悪魔使い2
必戦8A-28	ミドリ
必戦8A-28	アナエル
必戦8B-08	ジャヒー
必戦8B-08	悪魔使い6
必戦8B-15	ジャヒー
必戦8B-15	外道悪魔使い3
任戦8B-27	ジャヒー
任戦8B-27	外道悪魔使い2
任戦8B-27	外道悪魔使い3
必戦8C-03	カズフェル1
必戦8C-03	カズフェル2
必戦8C-03	ロイチェクタ
必戦8C-12	ロイチェクタ1
必戦8C-12	ロイチェクタ2
任戦8C-18	ロイチェクタ
必戦8C-19	カズフェル1
必戦8C-19	カズフェル2
必戦8C-19	ジャヒー
必戦8C-29	ジャヒー
必戦8C-29	ベル・ゼブブ
必戦8C-29	信者2
自戦8-A	カズフェル1
自戦8-A	カズフェル2
自戦8-A	メモリーディスク
自戦8-B	ロイチェクタ1
自戦8-B	ロイチェクタ2
自戦8-C	カズフェル
自戦8-C	ロイチェクタ
自戦8-D	ロイチェクタ1
自戦8-D	ロイチェクタ2
自戦8-D	ジャヒー1
自戦8-D	ジャヒー2
自戦8-E	ジャヒー
自戦8-F	ジャヒー1
自戦8-F	ジャヒー2

サマリカーム

必戦7-08	ラクシュミ
必戦7-09	信者4
必戦7-15	ラクシュミ
必戦7-15	信者4
必戦7-15	信者5
必戦7-17	カズフェル1
必戦7-17	カズフェル2
必戦7-38	ラクシュミ
必戦7-40	カズフェル
必戦7-40	ラクシュミ
自戦7-C	ラクシュミ
自戦7-E	メモリーディスク
必戦8A-10	カズフェル
必戦8A-13	カズフェル
必戦8A-13	悪魔使い1
必戦8A-13	悪魔使い2
必戦8A-17	アマネ
必戦8A-28	カズフェル
必戦8A-28	外道悪魔使い
必戦8A-28	ユズ
必戦8A-28	ミドリ
必戦8A-28	アナエル
必戦8A-28	サリエル
必戦8C-03	カズフェル2
必戦8C-03	カズフェル3
必戦8C-19	カズフェル
必戦8C-29	アズマ
自戦8-C	カズフェル
自戦8-D	ブラックマリア

ザン

必戦1-11	ワイラ
必戦1-19	ワイラ
必戦1-21	キキーモラ
必戦1-21	ワイラ1
必戦1-21	ワイラ2
自戦1-A	ピクシー
自戦1-A	ワイラ
自戦1-B	ワイラ
自戦1-C	キキーモラ
自戦1-C	ワイラ
必戦2-10	キキーモラ
任戦2-28	スパルナ
自戦2-A	ワイラ1
自戦2-A	ワイラ2
自戦2-B	キキーモラ
自戦2-B	ワイラ
自戦2-C	スパルナ
自戦2-C	メモリーディスク
自戦2-D	スパルナ
自戦2-E	キキーモラ
必戦3-07	スパルナ
必戦3-22	スパルナ
必戦3-26	スパルナ
自戦3-A	スパルナ
自戦3-B	スパルナ

ザンダイン

必戦5-21	ローレライ2
必戦5-27	ミドリ
必戦6-06	アイラーヴァタ
必戦6-10	アイラーヴァタ
必戦6-10	外道悪魔使い1
任戦6-16	アイラーヴァタ
自戦6-B	アイラーヴァタ1
自戦6-B	アイラーヴァタ2
自戦6-C	アイラーヴァタ1
自戦6-C	アイラーヴァタ2
自戦6-D	アイラーヴァタ1
自戦6-D	アイラーヴァタ2
自戦6-E	アイラーヴァタ
自戦6-E	メモリーディスク
必戦7-06	ウカノミタマ1
必戦7-08	ウカノミタマ
必戦7-09	信者4
必戦7-15	アイラーヴァタ
必戦7-15	信者6
必戦7-38	アイラーヴァタ
必戦7-40	ウカノミタマ
自戦7-A	アイラーヴァタ1
自戦7-A	アイラーヴァタ2
自戦7-B	ウカノミタマ
自戦7-C	ウカノミタマ
必戦8A-17	信者7
必戦8A-17	魔王討伐派9
自戦8-B	ウカノミタマ1
自戦8-B	悪魔使い3
自戦8-C	外道悪魔使い
自戦8-F	外道悪魔使い

三分の活泉

必戦3-27	ベル・デル
必戦4-22	カイドー
必戦4-27	ロア
必戦4-28	マハカーラ
必戦4-28	ロア
必戦4-28	悪魔使い警察官1
必戦4-28	悪魔使い警察官3
自戦4-B	メモリーディスク
自戦4-B	ロア1
自戦4-B	ロア2
自戦4-C	ロア
自戦4-D	ロア1
自戦4-D	ロア2
自戦4-E	ロア1
自戦4-E	ロア2
必戦5-02	ロア
必戦5-02	悪魔使い自衛隊員3
必戦5-20	カイドー
必戦5-20	マハカーラ
必戦5-27	カイドー
必戦5-27	マハカーラ
必戦5-31	ロア
自戦5-A	ロア
自戦5-B	ロア
必戦6-10	外道悪魔使い4
必戦6-30	クエレブレ
任戦6-32	クエレブレ
必戦7-05	クエレブレ
必戦7-06	クエレブレ
必戦7-08	スプリガン
必戦7-09	スプリガン
必戦7-09	信者2
必戦7-10	スプリガン
必戦7-12	クエレブレ
必戦7-13	スプリガン
必戦7-15	クエレブレ
必戦7-15	ジン
必戦7-38	クエレブレ
必戦7-41	クエレブレ1
必戦7-41	スプリガン
自戦7-B	クエレブレ
必戦8A-17	信者2
必戦8A-17	信者4
必戦8A-17	魔王討伐派1
必戦8A-17	魔王討伐派4
必戦8C-03	スプリガン
任戦8B-27	カイドー
必戦8C-29	信者
自戦8-B	スプリガン1
自戦8-B	スプリガン2

三分の魔脈

必戦3-27	ベル・デル
必戦4-22	ニスロク
必戦4-22	ホンダ
必戦4-27	ニスロク
必戦4-28	ニスロク
自戦4-C	ニスロク
自戦4-D	ニスロク
自戦4-E	ニスロク
任戦5-17	ローレライ
任戦5-18	ケイスケ
任戦5-18	ローレライ
必戦5-21	ローレライ1
必戦5-21	ローレライ2
必戦5-27	ミドリ
必戦5-29	ローレライ
必戦5-31	ローレライ
自戦5-A	ニスロク
自戦5-B	ローレライ
自戦5-C	ローレライ
自戦5-D	ローレライ
自戦5-E	ローレライ
必戦6-10	ヴィヴィアン
必戦6-10	デカラビア
任戦6-16	アズマ
任戦6-16	ヴィヴィアン
任戦6-16	デカラビア
任戦6-16	信者4
必戦6-26	ヴィヴィアン
必戦6-26	デカラビア1
必戦6-26	デカラビア2
必戦6-26	ニスロク1
必戦6-30	ヴィヴィアン
必戦6-30	デカラビア
任戦6-32	デカラビア1
任戦6-32	デカラビア2
自戦6-A	ローレライ
自戦6-C	デカラビア
自戦6-D	ヴィヴィアン
自戦6-D	デカラビア
自戦6-E	ヴィヴィアン
自戦6-E	デカラビア
必戦7-02	デカラビア
必戦7-08	ノルン
必戦7-08	ラクシュミ
必戦7-09	信者3
必戦7-09	信者4
必戦7-10	ノルン
必戦7-12	ヴィヴィアン
必戦7-12	デカラビア
必戦7-15	ラクシュミ
必戦7-15	アズマ
必戦7-15	アマネ
必戦7-15	デカラビア
必戦7-15	信者1
必戦7-15	信者5
必戦7-17	ノルン
必戦7-38	ラクシュミ
必戦7-40	ラクシュミ
必戦7-41	ノルン
自戦7-A	ヴィヴィアン
自戦7-A	デカラビア
自戦7-C	ラクシュミ
自戦7-C	ノルン
自戦7-E	ノルン
自戦7-F	ノルン1
自戦7-F	ノルン2
必戦8A-13	悪魔使い
必戦8A-17	信者5
必戦8A-17	魔王討伐派5
必戦8B-08	ノルン
必戦8C-12	ノルン
自戦8-B	ノルン
自戦8-C	ノルン1
自戦8-C	ノルン2

ジオダイン

必戦6-06	悪魔使い自衛隊員
任戦6-08	悪魔使い1
任戦6-08	悪魔使い2
必戦6-10	ヴィヴィアン
必戦6-10	悪魔使い1
必戦6-10	悪魔使い2
必戦6-10	悪魔使い3
必戦6-10	悪魔使い4
必戦6-10	外道悪魔使い4
任戦6-16	ヴィヴィアン
必戦6-26	ヴィヴィアン
必戦6-26	パワー3
必戦6-30	ヴィヴィアン
必戦6-30	セイリュウ
自戦6-B	クーフーリン
自戦6-C	クーフーリン
自戦6-C	ハリティー
自戦6-D	ヴィヴィアン
自戦6-D	クーフーリン
自戦6-E	ヴィヴィアン
自戦6-E	クーフーリン
自戦6-E	ハリティー
自戦6-E	メモリーディスク
必戦7-05	セイリュウ
必戦7-06	セイリュウ
必戦7-08	セイリュウ
必戦7-12	ヴィヴィアン
必戦7-15	セイリュウ
必戦7-15	タケミカヅチ
必戦7-38	セイリュウ
自戦7-A	ヴィヴィアン
自戦7-A	クーフーリン
自戦7-B	セイリュウ
自戦8-C	悪魔使い1
自戦8-C	悪魔使い2
自戦8-E	悪魔使い2
自戦8-E	悪魔使い3
自戦8-F	悪魔使い2
自戦8-F	悪魔使い3

死神の点呼

必戦7-06	ミスラ
自戦7-D	メモリーディスク
自戦7-D	ミスラ
自戦7-E	ミスラ
自戦7-F	メモリーディスク
必戦8A-13	ミスラ
任戦8A-23	ムールムール1
任戦8A-23	ムールムール2
必戦3B-15	ムールムール
必戦8C-12	ミスラ
任戦8C-18	ミスラ
必戦8C-19	ミスラ
必戦8C-31	ムールムール1
必戦8C-31	ムールムール2
任戦8C-32	ムールムール
自戦8-C	メモリーディスク
自戦8-B	ミスラ
自戦8-E	ムールムール1

自戦8-E	ムールムール2
自戦8-F	ムールムール1
自戦8-F	ムールムール2

弱者必滅拳

必戦3-27	ベル・デル
必戦4-22	カイドー
必戦4-22	ニスロク
必戦4-27	ニスロク
必戦4-28	ニスロク
必戦4-28	悪魔使い警察官1
自戦4-B	メモリーディスク
自戦4-C	ニスロク
自戦4-D	ニスロク
自戦4-E	ニスロク
必戦5-02	オロバス
必戦5-02	悪魔使い自衛隊員3
任戦5-17	オロバス
任戦5-18	オロバス
必戦5-20	オロバス
必戦5-20	カイドー
必戦5-21	オロバス
必戦5-27	オロバス
必戦5-27	カイドー
必戦5-29	オロバス
必戦5-31	オロバス
自戦5-A	ニスロク
自戦5-C	オロバス
自戦5-E	オロバス
必戦6-06	悪魔使い指揮官
任戦6-16	信者5
必戦6-26	ニスロク1
自戦6-A	オロバス
必戦7-09	信者2
必戦7-15	信者2
必戦7-15	信者3
自戦8-D	悪魔使い1

衝撃吸収

必戦8A-10	悪魔使い4
必戦8A-10	ファフニール1
必戦8A-10	ファフニール2
必戦8A-13	ファフニール1
必戦8A-13	ファフニール2
必戦8A-13	悪魔使い7
必戦8A-17	ガネーシャ
必戦8A-17	ファフニール
必戦8A-17	信者3
必戦8A-17	信者7
必戦8A-17	魔王討伐派3
必戦8A-17	魔王討伐派9
任戦8A-23	ガネーシャ
必戦8A-28	ガネーシャ
必戦8B-06	ファフニール
必戦8B-06	外道悪魔使い4
必戦8B-06	外道悪魔使い5
必戦8B-06	外道悪魔使い6
必戦8B-08	ファフニール1
必戦8B-08	ファフニール2
必戦8B-15	ガネーシャ
必戦8B-15	ファフニール
必戦8B-15	悪魔使い
任戦8B-27	ファフニール
任戦8B-27	悪魔使い4
任戦8B-27	外道悪魔使い3
必戦8B-29	ガネーシャ
必戦8B-29	ファフニール
必戦8C-12	ファフニール
任戦8C-18	ファフニール1
任戦8C-18	ファフニール2
必戦8C-19	ファフニール1
必戦8C-19	ファフニール2
必戦8C-29	ガネーシャ
必戦8C-31	ガネーシャ
任戦8C-32	ガネーシャ
任戦8C-32	ファフニール
自戦8-C	ファフニール1
自戦8-C	ファフニール2
自戦8-D	ガネーシャ1
自戦8-D	ガネーシャ2
自戦8-D	ファフニール
自戦8-E	ガネーシャ
自戦8-F	ガネーシャ1
自戦8-F	ガネーシャ2

衝撃強化

必戦3-26	悪魔使い1
必戦3-27	ケットシー
必戦4-22	ケットシー
必戦4-27	ケットシー
自戦4-B	ケットシー2
自戦4-B	メモリーディスク
自戦4-C	ケットシー2
自戦4-E	ケットシー1
自戦4-E	ケットシー2
自戦5-A	ケットシー2
任戦8B-27	外道悪魔使い3
必戦8C-28	外道悪魔使い2

衝撃激化

必戦5-21	ハヌマーン2
必戦5-21	ローレライ2
必戦5-27	ミドリ
必戦5-31	ハヌマーン
必戦6-10	アイラーヴァタ
必戦6-10	外道魔法使い1
任戦6-16	信者1
自戦6-A	メモリーディスク
自戦6-B	アイラーヴァタ2
自戦6-C	アイラーヴァタ2
自戦6-D	アイラーヴァタ2
必戦7-05	ウカノミタマ
必戦7-06	ウカノミタマ1
必戦7-06	ウカノミタマ2
必戦7-06	コウモクテン
必戦7-06	アガレス
必戦7-08	ウカノミタマ
必戦7-08	コウモクテン
必戦7-08	アガレス
必戦7-09	アガレス
必戦7-09	信者4
必戦7-13	アガレス
必戦7-15	ウカノミタマ
必戦7-15	信者6
必戦7-40	ウカノミタマ
必戦7-41	ウカノミタマ
自戦7-A	アイラーヴァタ2
自戦7-B	ウカノミタマ
自戦7-B	アガレス
自戦7-C	ウカノミタマ
自戦7-E	アガレス
必戦8A-10	アガレス
必戦8A-10	ファフニール1
必戦8A-10	ファフニール2
必戦8A-13	ファフニール
必戦8A-13	ファフニール2
必戦8A-13	悪魔使い7
必戦8A-17	ファフニール
必戦8A-17	信者3
必戦8A-17	信者7
必戦8A-17	魔王討伐派3
必戦8A-17	魔王討伐派8
必戦8A-17	魔王討伐派9
必戦8B-06	ファフニール
必戦8B-06	外道悪魔使い4
必戦8B-06	外道悪魔使い5
必戦8B-08	ファフニール1
必戦8B-08	ファフニール2
必戦8B-15	ファフニール
必戦8B-15	悪魔使い
任戦8B-27	ファフニール
必戦8B-29	ファフニール
必戦8C-12	ファフニール
必戦8C-12	アガレス
任戦8C-18	ファフニール1
任戦8C-18	ファフニール2
必戦8C-19	ファフニール1
必戦8C-19	ファフニール2
任戦8C-32	ファフニール
自戦8-C	ウカノミタマ1
自戦8-C	ウカノミタマ2
自戦8-B	ウカノミタマ1
自戦8-B	ウカノミタマ2
自戦8-C	アガレス
自戦8-C	ファフニール1
自戦8-C	ファフニール2
自戦8-D	ファフニール

衝撃反射

必戦7-05	ウカノミタマ
必戦7-06	コウモクテン
必戦7-06	ロイチェクタ
必戦7-08	ウカノミタマ
必戦7-09	ロイチェクタ
必戦7-10	ロイチェクタ
必戦7-13	ロイチェクタ
必戦7-17	ロイチェクタ
自戦7-D	ロイチェクタ
自戦7-F	ロイチェクタ1
自戦7-F	ロイチェクタ2
自戦7-F	メモリーディスク
必戦8A-10	ロイチェクタ
必戦8A-28	外道悪魔使い2
必戦8C-03	ロイチェクタ
必戦8C-12	ロイチェクタ1
必戦8C-12	ロイチェクタ2
任戦8C-18	ロイチェクタ
自戦8-A	ロイチェクタ1
自戦8-A	ロイチェクタ2
自戦8-C	メモリーディスク
自戦8-C	ロイチェクタ
自戦8-D	ロイチェクタ
自戦8-F	メモリーディスク

衝撃無効

必戦4-22	パズス
必戦5-20	パズス
必戦5-27	パズス
必戦6-10	アイラーヴァタ
必戦6-10	外道悪魔使い1
任戦6-16	信者1
自戦6-A	メモリーディスク
自戦6-B	アイラーヴァタ2
自戦6-C	アイラーヴァタ2
自戦6-D	アイラーヴァタ2
必戦7-09	信者4
自戦7-A	アイラーヴァタ2

勝利の息吹

必戦4-27	ハクタク
必戦4-28	ハクタク
必戦4-28	悪魔使い警察官3
必戦4-28	悪魔使い警察官4
自戦4-C	ハクタク
自戦4-E	ハクタク
任戦5-17	バイブ・カハ
必戦5-31	バイブ・カハ1
必戦5-31	バイブ・カハ2
自戦5-A	ハクタク
自戦5-B	メモリーディスク
自戦5-C	バイブ・カハ
自戦5-D	バイブ・カハ
必戦6-10	デカラビア
任戦6-16	デカラビア
必戦6-26	デカラビア1
必戦6-26	パワー3
必戦6-30	デカラビア
必戦6-30	ベル・イアル
任戦6-32	デカラビア1
自戦6-A	バイブ・カハ
自戦6-C	デカラビア
自戦6-D	デカラビア
自戦6-E	デカラビア
必戦7-02	デカラビア
必戦7-05	ヤクシャ
必戦7-08	ヤマタノオロチ
必戦7-08	ベル・ゼブブ
必戦7-09	ヤマタノオロチ
必戦7-10	バ・ベル（第1形態）
必戦7-10	ヤマタノオロチ
必戦7-12	デカラビア
必戦7-13	ヤマタノオロチ
必戦7-15	デカラビア
必戦7-17	アニエル
必戦7-17	ヤマタノオロチ
必戦7-40	アニエル1
必戦7-40	アニエル2
必戦7-41	アニエル1
必戦7-41	アニエル2
必戦7-41	ヤマタノオロチ
自戦7-A	デカラビア
自戦7-B	ヤクシャ2
自戦7-C	ヤクシャ2
自戦7-D	ヤマタノオロチ
自戦7-E	シヴァ
自戦7-E	ヤマタノオロチ
自戦7-F	ヤクシャ2
必戦8A-10	アニエル
必戦8A-10	ヤマタノオロチ
必戦8A-10	スラオシャ1
必戦8A-10	スラオシャ2
必戦8A-13	アニエル
必戦8A-13	スラオシャ1
必戦8A-13	スラオシャ2
必戦8A-17	ガネーシャ
必戦8A-17	信者5
必戦8A-17	魔王討伐派2
任戦8A-23	ガネーシャ
必戦8A-28	ガネーシャ
必戦8A-28	スラオシャ
必戦8B-06	ヤマタノオロチ
必戦8B-08	スラオシャ
必戦8B-15	ガネーシャ
必戦8B-29	ガネーシャ
必戦8B-29	ヤクシャ1
必戦8B-29	ヤクシャ2
必戦8C-03	アニエル1
必戦8C-03	アニエル2
必戦8C-03	ヤマタノオロチ
必戦8C-19	アニエル
必戦8C-19	スラオシャ
必戦8C-29	ガネーシャ
必戦8C-29	ベル・ゼブブ
必戦8C-31	ガネーシャ
任戦8C-32	ガネーシャ
自戦8-A	アニエル2
自戦8-B	ヤマタノオロチ
自戦8-C	アニエル
自戦8-C	スラオシャ
自戦8-D	ガネーシャ2
自戦8-E	ガネーシャ
自戦8-F	ガネーシャ

勝利の雄叫び

必戦8A-28	メタトロン
必戦8C-31	ベル・ベリト

勝利のチャクラ

必戦7-06	カウ
必戦7-08	ラクシュミ
必戦7-08	ノルン
必戦7-09	バロン
必戦7-09	カウ
必戦7-10	バロン
必戦7-12	イザ・ベル
必戦7-13	カウ
必戦7-15	アマネ
必戦7-15	ラクシュミ
必戦7-15	信者6
必戦7-17	ノルン
必戦7-17	バロン
必戦7-38	ラクシュミ
必戦7-40	ラクシュミ
必戦7-41	ノルン

自戦7-C	ラクシュミ
自戦7-C	ノルン
自戦7-E	ノルン
自戦7-E	バロン
自戦7-F	カウ1
自戦7-F	ノルン1
自戦7-F	ノルン2
自戦7-F	メモリーディスク
必戦8A-10	バロン
必戦8A-10	カウ
必戦8A-13	バロン
任戦8A-23	ロキ
必戦8A-28	アマテラス
必戦8B-06	バロン
必戦8B-08	バロン
必戦8B-08	ノルン
必戦8B-15	アマテラス
必戦8C-12	バロン
必戦8C-12	ノルン
任戦8C-18	バロン
必戦8C-19	バロン
自戦8-A	カウ
自戦8-A	メモリーディスク
自戦8-B	バロン1
自戦8-B	バロン2
自戦8-B	ノルン
自戦8-C	ノルン1
自戦8-C	ノルン2
自戦8-C	カウ
自戦8-C	バロン

勝利の美酒

自戦7-D	メモリーディスク
必戦8A-13	ジャヒー
必戦8A-17	アマネ
必戦8A-17	ジャヒー
必戦8A-17	魔王討伐派5
任戦8A-23	ムールムール1
任戦8A-23	ムールムール2
任戦8A-23	ホンダ
必戦8A-28	ジャヒー
必戦8A-28	ユズ
必戦8A-28	ミドリ
必戦8A-28	アナエル
必戦8A-28	サリエル
必戦8B-06	ホンダ
必戦8B-08	ジャヒー
必戦8B-15	ジャヒー
必戦8B-15	スサノオ
必戦8B-15	ホンダ
必戦8B-15	ムールムール
任戦8B-27	ジャヒー
必戦8C-19	ジャヒー
必戦8C-29	ジャヒー
必戦8C-29	アズマ
必戦8C-31	ムールムール1
必戦8C-31	ムールムール2
必戦8C-31	ジャヒー
必戦8C-31	ホンダ
任戦8C-32	ムールムール
自戦8-D	ジャヒー1
自戦8-D	ジャヒー2
自戦8-E	ジャヒー
自戦8-E	ムールムール1
自戦8-E	ムールムール2
自戦8-F	ジャヒー2
自戦8-F	ムールムール1
自戦8-F	ムールムール2

真・全門耐性

必戦7-10	バ・ベル（第1形態）
必戦7-13	ナオヤ
必戦8A-17	アマネ
必戦8B-29	オオクニヌシ

捨身の一撃

必戦3-26	ペンドラゴン1
必戦3-27	ペンドラゴン
必戦3-12	ネコマタ
必戦3-22	ネコマタ1
必戦3-23	シーサー1
必戦3-23	シーサー2
必戦3-27	ベル・デル
自戦3-B	ネコマタ1
自戦4-B	メモリーディスク
必戦5-20	マハカーラ
必戦6-30	ベル・イアル
必戦7-15	ジン
必戦7-15	信者2

石化追加

必戦3-27	バジリスク
必戦3-27	ベル・デル
自戦3-C	バジリスク
自戦3-E	バジリスク
必戦4-18	バジリスク
必戦4-27	バジリスク
自戦4-B	バジリスク
自戦4-B	メモリーディスク
自戦4-D	バジリスク
任戦6-08	アバドン
任戦6-16	アバドン
必戦6-30	アバドン1
必戦6-30	アバドン2
任戦6-32	アバドン
任戦6-32	ときのおきな
自戦6-B	アバドン1
自戦6-B	アバドン2
自戦6-E	アバドン1
自戦6-E	アバドン2
必戦7-02	アバドン1
必戦7-02	アバドン2
必戦7-02	カトブレパス
必戦7-06	カトブレパス
必戦7-09	カトブレパス
必戦7-13	カトブレパス
必戦7-15	アバドン
必戦7-41	カトブレパス
自戦7-D	カトブレパス
必戦8A-17	ガルーダ
任戦8A-23	ガルーダ1
任戦8A-23	ガルーダ2
必戦8C-28	ガルーダ
任戦8B-27	ガルーダ1
任戦8B-27	ガルーダ
任戦8B-27	トロール2
必戦8B-29	ガルーダ1
必戦8C-29	ガルーダ
必戦8C-31	ガルーダ1
必戦8C-31	ガルーダ
任戦8C-32	ガルーダ1
任戦8C-32	ガルーダ2
自戦8-C	カトブレパス1
自戦8-C	カトブレパス2
自戦8-E	ガルーダ1
自戦8-E	ガルーダ2
自戦8-F	ガルーダ1
自戦8-F	ガルーダ2

●絶妙打

必戦3-07	ウェンディゴ
必戦3-12	ウェンディゴ
任戦3-19	ウェンディゴ
必戦3-22	ウェンディゴ
必戦3-23	オーカス
必戦3-23	脱走者2
必戦3-26	オーカス1
必戦3-26	オーカス2
必戦3-26	ヘイムダル2
必戦3-26	悪魔使い2
自戦3-C	ウェンディゴ1
自戦3-C	ウェンディゴ2
自戦3-D	ウェンディゴ1
自戦3-D	ウェンディゴ2
自戦3-E	ウェンディゴ
必戦4-18	外道悪魔使い3
必戦4-22	カイドー
必戦4-28	悪魔使い警察官4
自戦4-A	ウェンディゴ1
自戦4-A	ウェンディゴ2
自戦4-B	メモリーディスク
必戦5-02	悪魔使い自衛隊員3
必戦5-20	カイドー
必戦5-27	カイドー
必戦5-29	外道悪魔使い
必戦6-06	悪魔使い指揮官
任戦6-08	悪魔使い警察官2
必戦7-09	信者2
必戦8A-10	悪魔使い1
必戦8A-10	悪魔使い3
必戦8A-13	悪魔使い3
必戦8A-17	信者4
必戦8C-28	悪魔使い
必戦8B-06	外道悪魔使い3
必戦8B-08	悪魔使い1
必戦8B-08	悪魔使い2
必戦8B-08	信者
必戦8B-15	悪魔使い3
任戦8B-27	悪魔使い
任戦8B-27	外道悪魔使い7

戦神の加護

必戦4-28	マハカーラ
必戦4-28	悪魔使い警察官1
任戦5-18	悪魔使い警察官1
必戦5-20	マハカーラ
必戦5-27	マハカーラ
自戦5-B	メモリーディスク
必戦6-10	外道悪魔使い2
必戦6-30	トウテツ
自戦6-B	クーフーリン
自戦6-C	クーフーリン
自戦6-D	クーフーリン
自戦6-E	クーフーリン
必戦7-06	ゾウチョウテン
必戦7-06	アリオク
必戦7-08	アリオク
必戦7-13	アリオク
必戦7-15	トウテツ
必戦7-15	信者2
必戦7-15	信者3
自戦7-A	クーフーリン
自戦7-C	アリオク
自戦7-D	アリオク
必戦8A-10	アリオク
必戦8B-08	外道悪魔使い2
任戦8B-27	外道悪魔使い4
必戦8C-12	アリオク
自戦8-B	アリオク

全門耐性

任戦6-08	アバドン
任戦6-08	悪魔使い警察官1
任戦6-16	アバドン
自戦6-B	アバドン1
自戦6-E	アバドン1
自戦6-E	メモリーディスク
必戦7-02	ナオヤ
必戦7-15	アマネ
任戦8A-23	ホンダ
必戦8B-06	ホンダ
必戦8B-15	ホンダ
必戦8C-31	ホンダ
自戦8-D	カプラカン2
自戦8-E	カプラカン1
自戦8-E	カプラカン2

千烈突き

必戦7-09	ヤマタノオロチ
必戦7-10	ヤマタノオロチ
必戦7-13	ヤマタノオロチ
自戦7-F	メモリーディスク
必戦8A-10	ファフニール1
必戦8A-10	ファフニール2
必戦8A-10	悪魔使い2
必戦8A-10	悪魔使い3
必戦8A-10	悪魔使い4
必戦8A-10	外道悪魔使い2
必戦8A-13	ファフニール
必戦8A-13	ファフニール2
必戦8A-13	悪魔使い3
必戦8A-13	悪魔使い4
必戦8A-17	カプラカン
必戦8A-17	ファフニール
任戦8A-23	カプラカン
必戦8A-28	カプラカン
必戦8A-28	悪魔使い2
必戦8B-06	アリオク
必戦8B-06	ファフニール
必戦8B-08	ファフニール1
必戦8B-08	ファフニール2
必戦8B-08	外道悪魔使い3
必戦8B-08	悪魔使い3
必戦8B-08	悪魔使い5
必戦8B-15	カプラカン
必戦8B-15	悪魔使い
任戦8B-27	ファフニール
任戦8B-27	悪魔使い4
任戦8B-27	悪魔使い5
任戦8B-27	外道悪魔使い5
必戦8B-29	ファフニール
必戦8B-29	カプラカン
必戦8C-03	ヤマタノオロチ
必戦8C-12	アリオク
任戦8C-18	ファフニール1
任戦8C-18	ファフニール2
必戦8C-19	ファフニール1
必戦8C-19	ファフニール2
必戦8C-19	カプラカン1
必戦8C-29	カプラカン
必戦8C-29	信者
任戦8C-32	ファフニール
任戦8C-32	カプラカン
自戦8-A	メモリーディスク
自戦8-B	アリオク2
自戦8-B	ヤマタノオロチ
自戦8-C	ファフニール2
自戦8-C	外道悪魔使い
自戦8-D	カプラカン
自戦8-D	ファフニール
自戦8-D	カプラカン2
自戦8-E	カプラカン1
自戦8-E	カプラカン2
自戦8-E	カプラカン3
自戦8-F	カプラカン1
自戦8-F	カプラカン2
自戦8-F	外道悪魔使い

耐火炎

必戦2-28	トラロック
自戦3-D	メモリーディスク
必戦4-18	外道悪魔使い1

耐衝撃

必戦2-17	サラスヴァティ
必戦3-23	脱走者3
必戦3-27	バジリスク
自戦3-C	バジリスク
自戦3-D	メモリーディスク
自戦3-E	バジリスク
必戦4-18	バジリスク
必戦4-18	外道悪魔使い3
必戦4-27	バジリスク
必戦4-28	悪魔使い警察官2
自戦4-B	バジリスク
自戦4-D	バジリスク

耐電撃

必戦2-26	リリム
任戦2-28	メモリーディスク
自戦2-C	リリム2
自戦2-E	リリム2
必戦3-23	脱走者2
自戦3-A	リリム2
自戦3-D	メモリーディスク
必戦4-18	外道悪魔使い2

自戦4-C	ペリ
自戦4-E	ペリ
必戦5-02	ペリ
自戦5-A	ペリ
必戦6-06	悪魔使い自衛隊員
任戦6-08	悪魔使い1
任戦6-08	悪魔使い2
必戦6-10	悪魔使い1
必戦6-10	悪魔使い2
必戦6-10	悪魔使い3
必戦6-10	悪魔使い4

耐氷結

必戦1-11	ウェンディゴ
任戦2-28	メモリーディスク
自戦2-C	メモリーディスク
必戦3-07	ウェンディゴ
必戦3-12	ウェンディゴ
任戦3-19	ウェンディゴ
必戦3-22	ウェンディゴ
必戦3-23	脱走者1
自戦3-C	ウェンディゴ1
自戦3-C	ウェンディゴ2
自戦3-D	ウェンディゴ1
自戦3-D	ウェンディゴ2
自戦3-E	ウェンディゴ
自戦4-A	ウェンディゴ1
自戦4-A	ウェンディゴ2
任戦5-18	悪魔使い警察官2

耐物理

必戦4-28	悪魔使い警察官1
必戦5-02	悪魔使い指揮官
必戦5-02	悪魔使い自衛隊員1
必戦5-02	悪魔使い自衛隊員2
必戦5-02	悪魔使い自衛隊員3
任戦5-18	悪魔使い警察官1
必戦5-20	レギオン
必戦5-27	レギオン1
必戦5-27	レギオン2
必戦5-29	レギオン
必戦5-31	レギオン1
必戦5-31	レギオン2
自戦5-B	メモリーディスク
自戦5-C	レギオン
自戦5-E	レギオン
必戦6-10	レギオン
任戦6-16	レギオン
任戦6-16	信者4
任戦6-16	信者5
自戦6-A	レギオン
自戦6-B	レギオン1
自戦6-B	レギオン2
必戦7-09	信者1
任戦8A-17	信者4
任戦8A-17	魔王討伐派9
必戦8B-06	外道悪魔使い4
必戦8B-08	信者1
必戦8B-08	信者2
任戦8C-32	ガルーダ2
自戦8-C	悪魔使い1
自戦8-C	悪魔使い2
自戦8-E	悪魔使い2
自戦8-F	悪魔使い2
自戦8-F	悪魔使い3

耐魔力

必戦2-17	マカラ2
必戦2-26	ジャックフロスト2
任戦2-28	メモリーディスク
必戦3-22	ペンドラゴン
必戦3-23	ペンドラゴン
必戦3-26	ペンドラゴン1
必戦3-26	悪魔使い1
必戦3-26	悪魔使い3
必戦3-27	ペンドラゴン
自戦3-C	ペンドラゴン
自戦3-D	ペンドラゴン
自戦3-D	メモリーディスク
自戦3-E	ペンドラゴン

超反撃

必戦8A-17	魔王討伐派8
必戦8A-17	トロール
必戦8A-17	カブラカン
必戦8A-17	信者
任戦8A-23	カブラカン
任戦8A-23	トロール
必戦8A-28	カブラカン
必戦8A-28	トロール
必戦8B-15	カブラカン
必戦8B-15	トロール
任戦8B-27	トロール
任戦8B-27	トロール2
任戦8B-27	悪魔使い4
必戦8B-29	トロール
必戦8B-29	ランダ
必戦8B-29	カブラカン
必戦8C-19	トロール
必戦8C-19	カブラカン
必戦8C-29	カブラカン
必戦8C-29	トロール1
必戦8C-29	トロール2
必戦8C-31	トロール
任戦8C-32	カブラカン
自戦8-C	悪魔使い3
自戦8-D	カブラカン2
自戦8-D	カブラカン2
自戦8-D	トロール1
自戦8-D	トロール2
自戦8-D	カブラカン
自戦8-E	悪魔使い1
自戦8-E	カブラカン2
自戦8-E	トロール1
自戦8-E	トロール2
自戦8-E	カブラカン
自戦8-F	トロール2
自戦8-F	悪魔使い1
自戦8-F	カブラカン2
自戦8-F	カブラカン
自戦8-F	トロール

ディアジャマ

必戦6-30	ランダ
任戦6-32	ランダ
必戦7-02	セイテンタイセイ
必戦7-05	ランダ
必戦7-06	ランダ
必戦7-09	信者1
必戦7-17	カズフェル1
必戦7-17	カズフェル2
必戦7-38	ランダ
必戦7-40	カズフェル
必戦7-40	セイテンタイセイ
必戦7-41	カズフェル1
自戦7-A	ランダ
自戦7-B	ランダ1
自戦7-B	ランダ2
自戦7-C	ランダ
自戦7-D	メモリーディスク
自戦7-D	ランダ
自戦7-F	メモリーディスク
必戦8A-10	カズフェル1
必戦8A-10	カズフェル2
必戦8A-13	カズフェル
必戦8A-28	カズフェル
必戦8B-06	ランダ
必戦8B-08	信者
必戦8B-29	ランダ
必戦8C-03	カズフェル1
必戦8C-03	カズフェル2
必戦8C-03	カズフェル3
必戦8C-19	カズフェル1
必戦8C-19	カズフェル2
自戦8-C	カズフェル1
自戦8-C	カズフェル2
自戦8-C	カズフェル
自戦8-C	セイテンタイセイ

ディアラハン

必戦4-27	ハクタク
必戦4-28	ハクタク
自戦4-C	ハクタク
自戦4-E	ハクタク
任戦5-17	ローレライ
任戦5-18	ケイスケ
任戦5-18	ローレライ
必戦5-21	ローレライ1
必戦5-21	ローレライ2
必戦5-27	ミドリ
必戦5-29	ローレライ
必戦5-31	ローレライ
自戦5-A	ハクタク
自戦5-B	メモリーディスク
自戦5-B	ローレライ
自戦5-C	ローレライ
自戦5-D	ローレライ
自戦5-E	ローレライ
必戦6-10	ヴィヴィアン
必戦6-10	外道悪魔使い1
任戦6-16	ヴィヴィアン
任戦6-16	信者4
必戦6-26	ヴィヴィアン
必戦6-30	ヴィヴィアン
自戦6-A	ローレライ
自戦6-C	ハリティー
自戦6-D	ヴィヴィアン
自戦6-E	ヴィヴィアン
自戦6-E	ハリティー
必戦7-02	ナオヤ
必戦7-05	ウカノミタマ
必戦7-05	ヤクシャ
必戦7-06	ウカノミタマ1
必戦7-06	ウカノミタマ2
必戦7-06	ヤクシャ
必戦7-08	ウカノミタマ
必戦7-12	ヴィヴィアン
必戦7-15	ウカノミタマ
必戦7-15	ジン
必戦7-15	信者5
必戦7-38	ヤクシャ
必戦7-40	ウカノミタマ
必戦7-41	ウカノミタマ
自戦7-A	ヴィヴィアン
自戦7-B	ウカノミタマ
自戦7-B	ヤクシャ1
自戦7-B	ヤクシャ2
自戦7-C	ウカノミタマ
自戦7-C	ヤクシャ1
自戦7-C	ヤクシャ2
自戦7-E	ヤクシャ
自戦7-F	ヤクシャ1
自戦7-F	ヤクシャ2
必戦8A-10	悪魔使い2
必戦8A-10	悪魔使い4
必戦8A-10	外道悪魔使い2
必戦8A-13	ブラックマリア
必戦8A-17	ブラックマリア
必戦8A-17	信者5
必戦8A-17	信者8
必戦8A-17	魔王討伐派5
任戦8A-23	ロキ
必戦8A-28	ブラックマリア
必戦8B-06	ブラックマリア
必戦8B-06	ホンダ
必戦8B-08	ブラックマリア
必戦8B-15	ブラックマリア
必戦8B-15	外道悪魔使い
任戦8B-27	トロール2
任戦8B-27	外道悪魔使い2
必戦8B-29	ヤクシャ1
必戦8B-29	ヤクシャ2
必戦8C-12	ヤクシャ
必戦8C-19	ブラックマリア
必戦8C-31	ホンダ
自戦8-A	ウカノミタマ1
自戦8-A	ウカノミタマ2
自戦8-B	ウカノミタマ1
自戦8-B	ウカノミタマ2
自戦8-B	ヤクシャ
自戦8-C	ブラックマリア1
自戦8-C	ブラックマリア2
自戦8-C	ブラックマリア3
自戦8-D	トロール
自戦8-D	ブラックマリア
自戦8-E	トロール
自戦8-E	ブラックマリア
自戦8-F	トロール2

デスバウンド

必戦6-30	トウテツ
必戦6-30	アバドン2
自戦6-E	アバドン2
必戦7-02	セイテンタイセイ
必戦7-02	カトブレパス
必戦7-05	ヤクシャ
必戦7-06	カトブレパス
必戦7-06	アリオク
必戦7-06	ケルベロス2
必戦7-06	コウモクテン
必戦7-06	ヤクシャ
必戦7-08	アリオク
必戦7-08	ヤマタノオロチ
必戦7-09	カトブレパス
必戦7-09	ヤマタノオロチ
必戦7-09	信者1
必戦7-09	信者2
必戦7-10	ヤマタノオロチ
必戦7-13	アリオク
必戦7-13	カトブレパス
必戦7-13	ヤマタノオロチ
必戦7-17	ヤマタノオロチ
必戦7-38	ヤクシャ
必戦7-40	セイテンタイセイ
自戦7-B	ケルベロス
自戦7-B	ヤクシャ1
自戦7-B	ヤクシャ2
自戦7-C	アリオク
自戦7-C	ケルベロス2
自戦7-C	ヤクシャ1
自戦7-C	ヤクシャ2
自戦7-D	ケルベロス1
自戦7-D	ケルベロス2
自戦7-D	ヤマタノオロチ
自戦7-D	カトブレパス
自戦7-D	アリオク
自戦7-E	ヤクシャ
自戦7-E	ヤマタノオロチ
自戦7-F	ヤクシャ1
自戦7-F	ヤクシャ2
自戦7-F	ケルベロス2
自戦7-F	メモリーディスク
必戦8A-10	アリオク
必戦8A-10	ヤマタノオロチ
必戦8A-10	悪魔使い
必戦8A-13	マカーブル3
必戦8A-17	信者8
必戦8A-17	魔王討伐派1
必戦8A-17	信者
任戦8A-23	マカーブル
任戦8A-23	ホンダ
必戦8A-28	トロール
必戦8B-06	アリオク
必戦8B-06	ヤマタノオロチ
必戦8B-06	マカーブル
必戦8B-15	トロール
必戦8B-29	ヤクシャ2
必戦8B-29	オオクニヌシ
必戦8C-03	ヤマタノオロチ
必戦8C-12	アリオク
必戦8C-12	ヤクシャ
必戦8C-12	ファフニール
任戦8C-18	マカーブル
必戦8C-19	トロール
必戦8C-29	トロール2
必戦8C-29	マカーブル
任戦8C-32	マカーブル
自戦8-B	ヤマタノオロチ
自戦8-B	アリオク2
自戦8-C	メモリーディスク
自戦8-C	カトブレパス
自戦8-B	アリオク
自戦8-B	ヤクシャ
自戦8-C	ヤクシャ
自戦8-C	カトブレパス
自戦8-C	ファフニール
自戦8-C	セイテンタイセイ
自戦8-D	トロール2
自戦8-E	トロール2

●テトラカーン

必戦7-06	アガレス
必戦7-06	アリオク
必戦7-06	ミスラ
必戦7-08	アリオク
必戦7-10	アリオク
必戦7-13	アリオク
必戦7-17	サリエル
必戦7-40	サリエル
自戦7-C	アリオク
自戦7-D	アリオク
自戦7-D	ミスラ
自戦7-E	メモリーディスク
自戦7-F	メモリーディスク
必戦8A-10	アリオク
必戦8A-13	ミスラ
必戦8B-06	アリオク
必戦8C-12	アリオク
任戦8C-18	ミスラ
自戦8-C	メモリーディスク
自戦8-B	アリオク
自戦8-B	ミスラ

電撃吸収

必戦8A-10	スラオシャ1
必戦8A-10	スラオシャ2
必戦8A-13	スラオシャ1
必戦8A-13	スラオシャ2
必戦8A-13	悪魔使い6
必戦8A-28	スラオシャ
必戦8A-28	悪魔使い
必戦8B-06	外道悪魔使い
必戦8B-08	悪魔使い2
必戦8B-08	悪魔使い4
必戦8B-08	悪魔使い5
必戦8B-08	スラオシャ
必戦8B-15	外道悪魔使い
任戦8B-27	悪魔使い3
必戦8C-19	スラオシャ
必戦8C-29	信者2
自戦8-C	スラオシャ

電撃強化

必戦3-23	脱走者2
必戦3-26	メズキ2
必戦3-26	悪魔使い3
必戦3-27	メズキ
自戦4-B	メモリーディスク
必戦8A-28	悪魔使い
必戦8B-06	外道悪魔使い2

電撃激化

必戦4-28	悪魔使い警察官2
必戦5-29	ビュートーン
自戦5-B	メモリーディスク
必戦6-06	ビュートーン
任戦6-08	ビュートーン
必戦6-10	ビュートーン
必戦6-10	悪魔使い4
任戦6-16	ビュートーン1
任戦6-16	ビュートーン2
任戦6-16	信者2
必戦6-26	ヴィヴィアン
必戦6-26	パワー3
必戦6-26	ビュートーン
必戦6-30	セイリュウ
自戦6-C	ハリティー
自戦6-E	ハリティー
自戦6-E	ビュートーン
必戦7-05	セイリュウ
必戦7-06	セイリュウ
必戦7-08	セイリュウ
必戦7-09	バロン
必戦7-10	バロン
必戦7-15	セイリュウ
必戦7-15	タケミカヅチ
必戦7-17	バロン
必戦7-38	セイリュウ
自戦7-B	セイリュウ
自戦7-E	バロン
必戦8A-10	バロン
必戦8A-13	ジャヒー
必戦8A-13	バロン
必戦8A-17	ジャヒー
必戦8A-28	ジャヒー
必戦8B-06	バロン
必戦8B-08	バロン
必戦8B-08	ジャヒー
必戦8B-08	悪魔使い2
必戦8B-08	悪魔使い4
必戦8B-08	悪魔使い5
必戦8B-15	ジャヒー
必戦8B-15	ホンダ
必戦8B-15	外道悪魔使い
任戦8B-27	ジャヒー
必戦8C-12	バロン
任戦8C-18	バロン
必戦8C-19	バロン
必戦8C-19	ジャヒー
必戦8C-29	ジャヒー
必戦8C-29	信者2
自戦8-B	バロン
自戦8-C	バロン
自戦8-D	ジャヒー1
自戦8-D	ジャヒー2
自戦8-E	ジャヒー
自戦8-F	ジャヒー

電撃反射

必戦6-10	ヴィヴィアン
任戦6-16	ヴィヴィアン
必戦6-26	ヴィヴィアン
必戦6-30	ヴィヴィアン
自戦6-D	ヴィヴィアン
自戦6-E	ヴィヴィアン
任戦6-32	セイリュウ
必戦7-12	ヴィヴィアン
必戦7-15	セイリュウ
必戦7-15	信者1
必戦7-15	信者5
自戦7-A	ヴィヴィアン
自戦7-E	メモリーディスク

電撃無効

必戦6-10	外道悪魔使い4
任戦6-16	信者2
自戦6-C	ハリティー
自戦6-E	ハリティー
必戦7-08	ノルン
必戦7-10	ノルン
必戦7-17	ノルン
必戦7-41	ノルン
自戦7-C	ノルン
自戦7-D	メモリーディスク
自戦7-E	ノルン
自戦7-F	ノルン1
自戦7-F	ノルン2
必戦8B-08	ノルン
必戦8C-12	ノルン
自戦8-A	ノルン1
自戦8-A	ノルン2
自戦8-B	ノルン

同族の心得・攻

必戦2-10	ジャンバヴァン
必戦2-14	ジャンバヴァン
必戦2-17	ジャンバヴァン1
必戦2-17	ジャンバヴァン2
必戦2-25	ゴズキ
必戦2-26	ゴズキ
任戦2-28	ゴズキ
自戦2-A	ジャンバヴァン1
自戦2-A	ジャンバヴァン2
自戦2-B	ジャンバヴァン1
自戦2-B	ジャンバヴァン2
自戦2-C	ゴズキ
自戦2-C	ジャンバヴァン
自戦2-D	ジャンバヴァン
必戦3-12	メズキ
任戦3-19	ゴズキ
任戦3-19	メズキ
必戦3-22	メズキ
必戦3-23	メズキ
必戦3-26	メズキ1
必戦3-26	メズキ2
必戦3-27	メズキ
自戦3-A	ゴズキ
自戦3-D	メズキ
自戦3-E	メズキ
必戦4-18	外道悪魔使い3
自戦4-B	メモリーディスク
任戦6-08	悪魔使い警察官2
必戦8A-17	魔王討伐派8
自戦8-B	悪魔使い1
自戦8-B	悪魔使い2

同族の心得・防

必戦1-19	ビルヴィス1
必戦1-19	ビルヴィス2
必戦1-21	ビルヴィス
自戦1-A	ビルヴィス
自戦1-B	ビルヴィス
自戦1-C	ビルヴィス
必戦2-14	ガギソン
必戦2-14	ビルヴィス
必戦2-17	ジャックフロスト
必戦2-17	リリム
必戦2-25	ガギソン
必戦2-25	ジャックフロスト
必戦2-25	リリム
必戦2-26	ガギソン
必戦2-26	ジャックフロスト1
必戦2-26	ジャックフロスト2
必戦2-26	リリム
自戦2-A	ガギソン
自戦2-A	ビルヴィス1
自戦2-A	ビルヴィス2
自戦2-B	ガギソン
自戦2-B	リリム
自戦2-C	ガギソン
自戦2-C	リリム1
自戦2-C	リリム2
自戦2-D	ガギソン
自戦2-D	ビルヴィス1
自戦2-D	ビルヴィス2
自戦2-D	リリム
自戦2-E	ジャックフロスト
自戦2-E	リリム1
自戦2-E	リリム2
必戦3-07	リリム
必戦3-12	ジャックフロスト
必戦3-12	メズキ
任戦3-19	メズキ
必戦3-22	メズキ
必戦3-23	メズキ
必戦3-26	メズキ1
必戦3-26	メズキ2
必戦3-27	メズキ
自戦3-A	ジャックフロスト
自戦3-A	リリム1
自戦3-A	リリム2
自戦3-D	メズキ
自戦3-E	メズキ
自戦4-B	メモリーディスク
任戦6-08	ジャックフロスト
必戦8A-13	悪魔使い3
必戦8A-13	悪魔使い4
必戦8A-17	魔王討伐派8
必戦8B-08	外道悪魔使い3

毒追加

必戦1-21	ヘアリージャック
必戦2-10	ヘアリージャック
自戦2-C	メモリーディスク
必戦4-18	外道悪魔使い2
必戦7-05	セイリュウ
必戦7-06	セイリュウ
必戦7-15	セイリュウ
自戦7-F	ロイチェクタ1
必戦8A-10	ロイチェクタ
必戦8A-17	信者
必戦8A-12	ロイチェクタ2
自戦8-A	スプリガン
自戦8-B	スプリガン
自戦8-C	外道悪魔使い
自戦8-C	スプリガン2
自戦8-C	ロイチェクタ
自戦8-D	ロイチェクタ
自戦8-D	カブラカン
自戦8-F	外道悪魔使い
自戦8-F	カブラカン

常世の祈り

必戦7-08	ノルン
必戦7-10	ノルン
必戦7-17	ノルン
自戦7-C	ノルン
自戦7-E	ノルン
自戦7-F	ノルン2
自戦7-F	メモリーディスク
必戦8A-10	スラオシャ1
必戦8A-10	スラオシャ2
必戦8A-13	スラオシャ1
必戦8A-13	スラオシャ2
必戦8A-13	悪魔使い
必戦8A-17	ガルーダ
任戦8A-23	ガルーダ1
任戦8A-23	ガルーダ2
必戦8A-28	スラオシャ
必戦8A-28	ガルーダ
必戦8A-28	アマテラス
必戦8B-08	スラオシャ
必戦8B-08	ノルン
必戦8B-08	外道悪魔使い2
必戦8B-15	アマテラス
必戦8B-15	外道悪魔使い3
任戦8B-27	ガルーダ
必戦8C-12	ノルン
必戦8C-19	スラオシャ
必戦8C-29	ガルーダ
必戦8C-31	ガルーダ
任戦8C-32	ガルーダ
自戦8-B	ノルン
自戦8-C	ノルン
自戦8-C	メモリーディスク
自戦8-C	スラオシャ
自戦8-E	ガルーダ2
自戦8-F	ガルーダ

なぎ払い

必戦3-22	ネコマタ2
必戦3-23	シーサー2
必戦3-26	ペンドラゴン2
自戦3-D	ネコマタ
必戦5-27	マハカーラ
自戦7-D	メモリーディスク
任戦8B-27	悪魔使い2

自戦8-D	外道悪魔使い

二身の残影

必戦6-06	ベルセルク
必戦6-10	ベルセルク
任戦6-16	アズマ
必戦6-26	パワー1
必戦6-26	パワー3
任戦6-32	ベルセルク
自戦6-C	ベルセルク
自戦6-D	ベルセルク
自戦6-E	ベルセルク
自戦6-E	メモリーディスク
必戦7-02	ベルセルク
必戦7-05	ビシャモンテン
必戦7-15	アズマ
必戦7-15	ベルセルク
自戦7-A	ベルセルク
任戦8A-23	ベヒモス
必戦8A-28	ベヒモス
任戦8B-27	ベヒモス
必戦8B-29	ベヒモス
必戦8C-31	ベヒモス
任戦8C-32	ベヒモス
自戦8-E	ベヒモス
自戦8-F	ベヒモス

八相発破

任戦6-16	信者5
必戦7-05	ビシャモンテン
必戦7-15	信者2
自戦7-D	メモリーディスク
自戦7-E	シヴァ
必戦8A-10	悪魔使い3
必戦8A-10	マカーブル1
必戦8A-10	マカーブル2
必戦8A-13	マカーブル1
必戦8A-13	マカーブル2
必戦8A-13	悪魔使い4
必戦8A-13	悪魔使い5
必戦8A-17	魔王討伐派2
必戦8A-17	信者2
必戦8A-28	マカーブル
必戦8B-06	外道悪魔使い2
必戦8B-08	マカーブル
必戦8B-08	外道悪魔使い3
必戦8B-08	信者
必戦8B-15	スサノオ
任戦8B-27	マカーブル
必戦8B-29	ランダ
必戦8C-31	マカーブル
任戦8C-32	マカーブル2
自戦8-D	悪魔使い1
自戦8-D	マカーブル1
自戦8-D	マカーブル2
自戦8-E	マカーブル1
自戦8-E	マカーブル2

パララレイ

任戦2-28	スパルナ
自戦2-C	スパルナ
自戦2-D	スパルナ
必戦3-07	スパルナ
必戦3-12	ネコマタ
必戦3-22	スパルナ
必戦3-22	ネコマタ1
必戦3-22	ネコマタ2
必戦3-23	脱走者1
必戦3-26	スパルナ
必戦3-26	悪魔使い1
必戦3-26	悪魔使い3
自戦3-A	スパルナ
自戦3-B	スパルナ
自戦3-B	ネコマタ
自戦3-D	ネコマタ
自戦3-D	メモリーディスク
必戦4-27	ロア
必戦4-28	ロア
必戦4-28	悪魔使い警察官4
自戦4-B	ロア1
自戦4-B	ロア2
自戦4-C	ロア
自戦4-D	ロア1
自戦4-D	ロア2
自戦4-E	ロア1
自戦4-E	ロア2
必戦5-02	ロア
必戦5-20	レギオン
必戦5-27	レギオン1
必戦5-27	レギオン2
必戦5-29	レギオン
必戦5-31	レギオン1
必戦5-31	レギオン2
必戦5-31	ロア
自戦5-A	ロア
自戦5-B	ロア
自戦5-C	レギオン
自戦5-E	レギオン
必戦6-10	レギオン
任戦6-16	レギオン
必戦6-30	セイリュウ
自戦6-A	レギオン
自戦6-B	レギオン1
自戦6-B	レギオン2
必戦7-05	セイリュウ
必戦7-06	ミスラ
必戦7-06	セイリュウ
必戦7-08	セイリュウ
必戦7-10	ミスラ
必戦7-15	セイリュウ
必戦7-38	セイリュウ
自戦7-B	セイリュウ
自戦7-D	ミスラ
必戦8A-13	ミスラ
任戦8A-23	ムールムール
必戦8C-12	ミスラ
必戦8C-19	ミスラ
必戦8C-31	ムールムール2
自戦8-B	ミスラ
自戦8-E	ムールムール2
自戦8-F	ムールムール

反撃

自戦1-C	ガルム
必戦2-10	ガルム
必戦2-10	トウビョウ
必戦2-14	ガルム
必戦2-17	ガルム
必戦2-17	トウビョウ
必戦2-25	ガルム1
必戦2-25	トウビョウ
必戦2-26	ガギソン
必戦2-26	ガルム
必戦2-26	トウビョウ1
必戦2-26	トウビョウ2
自戦2-B	トウビョウ
自戦2-C	トウビョウ
自戦2-C	メモリーディスク
自戦2-D	トウビョウ1
自戦2-D	トウビョウ2
自戦2-E	ガルム1
自戦2-E	ガルム2
必戦3-07	トウビョウ
任戦3-19	トウビョウ
必戦3-26	悪魔使い2

万魔の一撃

任戦8A-23	ムールムール2
必戦8A-28	ユズ
必戦8A-28	サリエル
必戦8B-29	オオクニヌシ
必戦8C-31	ムールムール1
必戦8C-31	ムールムール2
自戦8-E	ムールムール1
自戦8-F	ムールムール1

万魔の乱舞

必戦5-02	ヤム
任戦5-18	ヤム
必戦5-20	カイドー
必戦5-20	パズス
必戦5-20	ヤム
必戦5-21	ヤム
必戦5-27	カイドー
必戦5-27	パズス
必戦5-27	ヤム
必戦5-29	ヤム
必戦5-29	外道悪魔使い
必戦5-31	ヤム
自戦5-A	ヤム
自戦5-B	ヤム
自戦5-E	ヤム
任戦6-08	悪魔使い警察官1
任戦6-16	アズマ
任戦6-32	ときのおきな
自戦6-A	メモリーディスク
必戦7-02	ナオヤ
必戦7-06	ケルベロス2
必戦7-12	イザ・ベル
必戦7-15	アズマ
必戦7-15	アマネ
必戦7-17	アニエル
必戦7-17	サリエル
必戦7-40	アニエル1
必戦7-40	アニエル2
必戦7-40	サリエル
必戦7-41	アニエル1
自戦7-B	ケルベロス
自戦7-C	ケルベロス2
自戦7-D	ケルベロス1
自戦7-D	ケルベロス2
自戦7-F	ケルベロス2
必戦8A-10	アニエル
必戦8C-13	アニエル
必戦8C-03	アニエル1
必戦8C-19	アニエル
自戦8-A	アニエル2
自戦8-C	アニエル

氷結吸収

必戦8A-13	ブラックマリア
必戦8A-13	悪魔使い2
必戦8A-17	ブラックマリア
必戦8A-28	ブラックマリア
必戦8B-06	ブラックマリア
必戦8B-08	ブラックマリア
必戦8B-08	外道悪魔使い
必戦8B-15	ブラックマリア
必戦8B-15	外道悪魔使い3
必戦8B-15	悪魔使い3
任戦8B-27	外道悪魔使い2
必戦8C-19	ブラックマリア
自戦8-C	ブラックマリア1
自戦8-C	ブラックマリア2
自戦8-C	ブラックマリア3
自戦8-E	ブラックマリア

氷結強化

必戦3-22	ウェンディゴ
必戦3-23	脱走者1
自戦3-C	ウェンディゴ2
自戦3-D	ウェンディゴ2
自戦3-E	ウェンディゴ
自戦4-A	ウェンディゴ2
自戦4-B	メモリーディスク
任戦5-18	悪魔使い警察官2

氷結激化

任戦5-17	クドラク2
必戦5-27	ジャアクフロスト
必戦5-27	ライラ1
必戦5-27	レギオン2
必戦5-29	ピュートーン
必戦5-31	レギオン2
必戦6-06	ピュートーン
任戦6-08	ピュートーン
必戦6-10	ピュートーン
任戦6-16	ピュートーン2
必戦6-26	ピュートーン
必戦6-30	アバドン1
必戦6-30	アバドン2
必戦6-30	クエレブレ
任戦6-32	アバドン
任戦6-32	クエレブレ
自戦6-A	メモリーディスク
自戦6-B	アバドン2
自戦6-B	レギオン2
自戦6-E	アバドン2
自戦6-E	ピュートーン
必戦7-02	アバドン1
必戦7-02	アバドン2
必戦7-05	クエレブレ
必戦7-06	クエレブレ
必戦7-12	クエレブレ
必戦7-15	アバドン
必戦7-15	クエレブレ
必戦7-38	クエレブレ
必戦7-41	クエレブレ1
自戦7-B	クエレブレ
必戦8A-13	ブラックマリア
必戦8A-13	悪魔使い2
必戦8A-28	ブラックマリア
必戦8A-28	ユズ
必戦8B-06	ブラックマリア
必戦8B-06	外道悪魔使い3
必戦8B-08	ブラックマリア
必戦8B-08	外道悪魔使い
必戦8B-08	外道悪魔使い2
必戦8B-15	ブラックマリア
必戦8B-15	外道悪魔使い3
必戦8B-15	悪魔使い3
自戦8-C	ブラックマリア
自戦8-E	ブラックマリア

氷結反射

任戦5-17	クドラク1
任戦5-17	クドラク2
必戦5-27	ジャアクフロスト
任戦6-08	ジャアクフロスト
必戦6-30	クエレブレ
任戦6-32	クエレブレ
必戦7-05	クエレブレ
必戦7-06	クエレブレ
必戦7-12	イザ・ベル
必戦7-12	クエレブレ
必戦7-15	クエレブレ
必戦7-15	信者4
必戦7-17	カズフェル1
必戦7-17	カズフェル2
必戦7-38	クエレブレ
必戦7-40	カズフェル
自戦7-B	クエレブレ
自戦7-E	メモリーディスク
必戦8A-10	カズフェル2
必戦8C-03	カズフェル2
必戦8C-03	カズフェル3

氷結無効

任戦6-08	アバドン
必戦6-10	外道悪魔使い2
任戦6-16	アバドン
自戦6-A	メモリーディスク
自戦6-B	アバドン1
自戦6-E	アバドン1
必戦8B-08	外道悪魔使い2

封魔追加

必戦2-26	トウビョウ
必戦2-26	トウビョウ2
自戦2-C	メモリーディスク
自戦2-D	トウビョウ2
必戦3-23	ヘイムダル
必戦3-23	脱走者3
必戦3-26	ヘイムダル2
必戦3-26	ヘイムダル1
必戦3-26	ユキジョロウ
必戦3-27	ヴィゾフニル
必戦3-27	ユキジョロウ
自戦3-B	ユキジョロウ1
自戦3-B	ユキジョロウ2
自戦3-C	ヘイムダル
自戦3-C	ユキジョロウ1
自戦3-C	ユキジョロウ2
自戦3-D	ヘイムダル
自戦3-E	ヘイムダル
自戦3-E	ユキジョロウ1
自戦3-E	ユキジョロウ2
必戦4-18	ヴィゾフニル
必戦4-22	ホンダ
必戦4-28	悪魔使い警察官4
自戦4-A	ヴィゾフニル
自戦4-A	ヘイムダル
自戦4-A	ユキジョロウ
自戦4-B	ヴィゾフニル
自戦4-C	パワー2
自戦4-D	パワー2
自戦4-E	パワー2
必戦5-21	ヴィゾフニル
必戦6-26	パワー1
必戦7-06	ミスラ
必戦7-10	ミスラ
自戦7-D	ミスラ
必戦8A-13	ミスラ
必戦8A-17	信者6
必戦8A-17	魔王討伐派6
必戦8A-19	ミスラ
必戦8C-12	ミスラ
任戦8C-18	ミスラ
自戦8-B	ミスラ

物理吸収

必戦7-06	アガレス
必戦7-08	アガレス
必戦7-08	ベル・ゼブブ
必戦7-09	アガレス
必戦7-13	アガレス
自戦7-B	アガレス
自戦7-E	アガレス
自戦7-E	シヴァ
必戦8A-10	アガレス
必戦8A-28	アマテラス
必戦8B-08	悪魔使い3
必戦8B-15	アマテラス
必戦8C-12	アガレス
必戦8C-29	ベル・ゼブブ
自戦8-C	アガレス
自戦8-D	ブラックマリア
自戦8-F	メモリーディスク

物理強化

必戦4-28	アーヴァンク
任戦5-18	悪魔使い警察官1
必戦5-29	外道悪魔使い
自戦5-B	メモリーディスク
必戦8A-28	悪魔使い2
任戦8B-27	悪魔使い2
任戦8B-27	外道悪魔使い6

物理激化

必戦6-10	外道悪魔使い3
任戦6-16	信者5
自戦6-E	メモリーディスク
必戦7-15	タケミカヅチ
必戦7-15	信者2
必戦7-17	サリエル
必戦7-40	サリエル
必戦8A-13	悪魔使い4
必戦8A-17	ブラックマリア
必戦8A-17	信者2
必戦8B-08	悪魔使い3
必戦8B-15	スサノオ
必戦8B-15	悪魔使い
任戦8C-32	タケミカヅチ
自戦8-D	カブラカン
自戦8-F	カブラカン

物理反射

必戦6-30	ランダ
任戦6-32	ランダ
必戦7-05	ランダ
必戦7-06	ランダ
必戦7-06	ミスラ
必戦7-06	アガレス
必戦7-08	アガレス
必戦7-09	アガレス
必戦7-10	ミスラ
必戦7-38	ランダ
自戦7-A	ランダ
自戦7-B	ランダ1
自戦7-B	ランダ2
自戦7-B	アガレス
自戦7-C	ランダ
自戦7-D	ランダ
自戦7-D	ミスラ
自戦7-F	メモリーディスク
必戦8A-13	ミスラ
任戦8A-23	ムールムール1
任戦8A-23	ムールムール2
必戦8A-31	ムールムール
必戦8B-06	ランダ
必戦8B-15	ムールムール
必戦8B-29	ランダ
必戦8C-12	ミスラ
任戦8C-18	ミスラ
必戦8C-19	ミスラ
必戦8C-31	ムールムール2
任戦8C-32	ムールムール
自戦8-A	メモリーディスク
自戦8-B	ミスラ
自戦8-E	ムールムール1
自戦8-E	ムールムール2
自戦8-F	ムールムール1
自戦8-F	ムールムール2

物理無効

必戦6-06	悪魔使い指揮官
任戦6-08	悪魔使い警察官2
任戦6-16	アズマ
自戦6-E	メモリーディスク
必戦7-15	アズマ
任戦8B-27	ガルーダ
必戦8C-31	ガルーダ

ブフ

必戦1-11	ウェンディゴ
必戦1-11	モー・ショボー1
必戦1-11	モー・ショボー2
必戦1-19	モー・ショボー
必戦1-21	モー・ショボー
自戦1-A	モー・ショボー
自戦1-B	モー・ショボー
自戦1-C	モー・ショボー
必戦2-10	ヘケト1
必戦2-10	ヘケト2
必戦2-17	ジャックフロスト
必戦2-25	ジャックフロスト
必戦2-26	ジャックフロスト1
必戦2-26	ジャックフロスト2
自戦2-A	モー・ショボー
自戦2-B	モー・ショボー
自戦2-C	メモリーディスク
自戦2-E	ジャックフロスト
必戦3-12	ジャックフロスト
必戦3-23	シルキー
必戦3-26	シルキー
必戦3-26	ユキジョロウ
必戦3-27	シルキー
自戦3-A	ジャックフロスト
自戦3-B	ユキジョロウ1
自戦3-C	シルキー
自戦3-C	ユキジョロウ1
自戦3-D	シルキー
自戦3-E	シルキー
自戦3-E	ユキジョロウ1
必戦4-22	シルキー
自戦4-A	シルキー
任戦6-08	ジャックフロスト
任戦6-08	モー・ショボー

ブフダイン

任戦5-17	クドラク1
任戦5-17	クドラク2
必戦5-27	ジャアクフロスト
任戦6-08	アバドン
任戦6-08	ジャアクフロスト
必戦6-10	外道悪魔使い2
任戦6-16	アズマ
任戦6-16	アバドン
必戦6-30	アバドン1
必戦6-30	アバドン2
必戦6-30	クエレブレ
任戦6-32	アバドン
任戦6-32	クエレブレ
自戦6-A	メモリーディスク
自戦6-B	アバドン1
自戦6-B	アバドン2
自戦6-E	アバドン1
自戦6-E	アバドン2
必戦7-02	アバドン1
必戦7-02	アバドン2
必戦7-05	クエレブレ
必戦7-06	クエレブレ
必戦7-12	クエレブレ
必戦7-15	信者4
必戦7-15	アズマ
必戦7-15	アバドン
必戦7-15	クエレブレ
必戦7-38	クエレブレ
必戦7-41	クエレブレ1
自戦7-B	クエレブレ
自戦8-C	悪魔使い3
自戦8-D	外道悪魔使い
自戦8-E	悪魔使い1
自戦8-F	悪魔使い1

ペトラレイ

必戦3-27	バジリスク
自戦3-C	バジリスク
自戦3-E	バジリスク
必戦4-18	バジリスク
必戦4-27	クドラク
必戦4-27	バジリスク
必戦4-27	ロア
必戦4-28	ロア
自戦4-B	バジリスク
自戦4-B	メモリーディスク
自戦4-B	ロア2
自戦4-C	ロア
自戦4-D	バジリスク
自戦4-D	ロア2
自戦4-E	ロア2
必戦5-02	ヤム
必戦5-02	ロア
任戦5-17	クドラク1
任戦5-17	クドラク2
任戦5-18	ヤム
必戦5-20	パズス
必戦5-20	ヤム
必戦5-20	レギオン
必戦5-21	ヤム
必戦5-27	パズス
必戦5-27	ヤム
必戦5-27	レギオン1
必戦5-27	レギオン2
必戦5-29	ヤム
必戦5-29	レギオン
必戦5-31	ヤム
必戦5-31	レギオン1
必戦5-31	レギオン2
必戦5-31	ロア
自戦5-A	ヤム
自戦5-A	ロア
自戦5-B	ヤム
自戦5-B	ロア
自戦5-C	レギオン
自戦5-E	ヤム
自戦5-E	レギオン
必戦6-10	レギオン
任戦6-16	レギオン
任戦6-32	ときのおきな
自戦6-A	レギオン
自戦6-B	レギオン1
自戦6-B	レギオン2

炎の乱舞

必戦2-25	トラロック
必戦2-26	トラロック1
必戦2-26	トラロック2
任戦2-28	ジャックランタン
任戦2-28	トラロック
任戦2-28	メモリーディスク
自戦2-D	トラロック
必戦3-07	ジャックランタン
必戦3-12	ジャックランタン
任戦3-19	ジャックランタン
必戦3-22	ジャックランタン
必戦3-22	ペンドラゴン
必戦3-23	ペンドラゴン
必戦3-26	ジャックランタン1
必戦3-26	ペンドラゴン1
必戦3-26	ペンドラゴン2
必戦3-27	ジャックランタン
必戦3-27	ペンドラゴン
自戦3-B	ジャックランタン1
自戦3-B	ジャックランタン2
自戦3-C	ジャックランタン
自戦3-C	ペンドラゴン
自戦3-D	ジャックランタン1
自戦3-D	ジャックランタン2
自戦3-D	ペンドラゴン
自戦3-D	メモリーディスク
自戦3-E	ジャックランタン1
自戦3-E	ジャックランタン2
自戦3-E	ペンドラゴン
必戦4-18	外道悪魔使い1
自戦4-A	ジャックランタン1
自戦4-A	ジャックランタン2
任戦5-17	オルトロス
任戦5-18	悪魔使い警察官1
必戦5-20	オルトロス
必戦5-27	オルトロス
必戦5-29	オルトロス
必戦5-31	オルトロス1
必戦5-31	オルトロス2
自戦5-C	オルトロス
自戦5-D	オルトロス
自戦5-E	オルトロス
任戦6-08	オルトロス
任戦6-16	信者3
自戦6-A	オルトロス
必戦8A-17	信者5
必戦8A-17	魔王討伐派5
必戦8A-17	魔王討伐派7
必戦8B-08	悪魔使い
任戦8B-27	悪魔使い
必戦8B-15	悪魔使い2
自戦8-B	外道悪魔使い1
自戦8-B	外道悪魔使い2

マカジャマオン

必戦4-27	ハクタク
必戦4-28	ハクタク
自戦4-C	ハクタク
自戦4-E	ハクタク
任戦5-17	ローレライ
任戦5-18	ローレライ
必戦5-21	ローレライ1
必戦5-21	ローレライ2
必戦5-29	ローレライ
必戦5-31	ローレライ
自戦5-A	ハクタク
自戦5-B	ローレライ

自戦5-C	ローレライ
自戦5-D	ローレライ
自戦5-E	ローレライ
任戦6-08	悪魔使い警察官1
必戦6-10	デカラビア
必戦6-10	外道悪魔使い3
任戦6-16	デカラビア
任戦6-16	信者4
任戦6-16	信者5
必戦6-26	デカラビア1
必戦6-26	デカラビア2
必戦6-30	デカラビア
必戦6-30	トウテツ
任戦6-32	デカラビア1
任戦6-32	デカラビア2
自戦6-A	メモリーディスク
自戦6-A	ローレライ
自戦6-C	デカラビア
自戦6-D	デカラビア
自戦6-E	デカラビア
必戦7-02	デカラビア
必戦7-12	デカラビア
必戦7-15	デカラビア
必戦7-15	トウテツ
自戦7-A	デカラビア
必戦8A-10	悪魔使い3
必戦8B-06	外道悪魔使い3
自戦8-B	外道悪魔使い1
自戦8-B	外道悪魔使い2

マカラカーン

必戦7-09	バロン
必戦7-10	バロン
必戦7-17	アナエル
必戦7-17	バロン
必戦7-40	アナエル
自戦7-E	バロン
自戦7-E	メモリーディスク
自戦7-F	メモリーディスク
必戦8A-13	バロン
必戦8A-17	ガルーダ
必戦8A-28	ガルーダ
任戦8A-23	ガルーダ2
任戦8B-27	ガルーダ1
任戦8B-27	ガルーダ
必戦8C-12	バロン
任戦8C-18	バロン
必戦8C-29	ガルーダ
必戦8C-31	ガルーダ1
必戦8C-31	ガルーダ2
任戦8C-32	ガルーダ2
自戦8-A	メモリーディスク
自戦8-B	バロン
自戦8-E	ガルーダ
自戦8-F	ガルーダ
自戦8-F	メモリーディスク

魔性の乱舞

任戦5-17	モスマン1
任戦5-17	モスマン2
任戦5-18	モスマン1
任戦5-18	モスマン2
必戦5-20	モスマン1
必戦5-20	モスマン2
必戦5-21	ヴィゾフニル
必戦5-21	モスマン1
必戦5-21	モスマン2
必戦5-27	モスマン
必戦5-29	モスマン1
必戦5-29	モスマン2
必戦5-31	モスマン
自戦5-B	モスマン1
自戦5-B	モスマン2
自戦5-D	モスマン1
自戦5-D	モスマン2
必戦6-30	ヴィヴィアン
必戦6-32	クエレブレ
自戦6-A	モスマン
必戦7-05	クエレブレ
必戦7-06	クエレブレ
必戦7-12	クエレブレ
必戦7-15	クエレブレ
必戦7-38	ヤクシャ
必戦7-38	クエレブレ
必戦7-40	カズフェル
必戦7-41	クエレブレ1
自戦7-B	クエレブレ
自戦8-D	悪魔使い2
自戦8-D	悪魔使い3

マハザン

必戦3-23	脱走者3
必戦3-26	悪魔使い1
必戦3-26	悪魔使い3
必戦3-27	ケットシー
必戦4-18	ケットシー
必戦4-22	ケットシー
必戦4-22	パズス
必戦4-27	ケットシー
必戦4-28	悪魔使い警察官3
自戦4-B	ケットシー1
自戦4-B	ケットシー2
自戦4-B	メモリーディスク
自戦4-C	ケットシー1
自戦4-C	ケットシー2
自戦4-D	ケットシー1
自戦4-D	ケットシー2
自戦4-E	ケットシー1
自戦4-E	ケットシー2
必戦5-02	悪魔使い自衛隊員2
任戦5-17	モスマン1
任戦5-17	モスマン2
任戦5-18	モスマン1
任戦5-18	モスマン2
必戦5-20	モスマン1
必戦5-20	モスマン2
必戦5-21	モスマン2
必戦5-27	モスマン
必戦5-29	モスマン1
必戦5-29	モスマン2
必戦5-31	モスマン
自戦5-A	ケットシー1
自戦5-A	ケットシー2
自戦5-B	モスマン1
自戦5-B	モスマン2
自戦5-D	モスマン1
自戦5-D	モスマン2
必戦6-06	アイラーヴァタ
必戦6-10	アイラーヴァタ
任戦6-16	アイラーヴァタ
任戦6-16	信者1
自戦6-A	モスマン
自戦6-B	アイラーヴァタ1
自戦6-B	アイラーヴァタ2
自戦6-C	アイラーヴァタ1
自戦6-C	アイラーヴァタ2
自戦6-D	アイラーヴァタ1
自戦6-D	アイラーヴァタ2
自戦6-E	アイラーヴァタ
必戦7-15	アイラーヴァタ
必戦7-38	アイラーヴァタ
自戦7-A	アイラーヴァタ1
自戦7-A	アイラーヴァタ2

マハザンダイン

必戦7-06	アガレス
必戦7-06	ウカノミタマ1
必戦7-06	ウカノミタマ2
必戦7-06	コウモクテン
必戦7-08	ウカノミタマ
必戦7-08	ノルン
必戦7-08	ベル・ゼブブ
必戦7-09	信者4
必戦7-10	ノルン
必戦7-10	バ・ベル(第1形態)
必戦7-17	ノルン
必戦7-40	ウカノミタマ
必戦7-41	ウカノミタマ
必戦7-41	ノルン
自戦7-B	ウカノミタマ
自戦7-C	ウカノミタマ
自戦7-C	ノルン
自戦7-E	ノルン
自戦7-F	ノルン1
自戦7-F	ノルン2
必戦8A-10	ファフニール1
必戦8A-10	ファフニール2
必戦8A-13	ファフニール1
必戦8A-13	ファフニール2
必戦8A-13	悪魔使い7
必戦8A-17	魔王討伐派9
必戦8A-17	魔王討伐派8
必戦8A-17	ガネーシャ
必戦8A-17	ファフニール
必戦8A-17	信者7
任戦8A-23	ガネーシャ
必戦8A-28	ガネーシャ
必戦8A-28	外道悪魔使い2
必戦8A-28	メタトロン
必戦8B-06	ファフニール
必戦8B-06	外道悪魔使い4
必戦8B-06	外道悪魔使い5
必戦8B-06	外道悪魔使い6
必戦8B-08	ファフニール1
必戦8B-08	ファフニール2
必戦8B-08	ノルン
必戦8B-15	ガネーシャ
必戦8B-15	ファフニール
必戦8B-15	スサノオ
必戦8B-15	悪魔使い
任戦8B-27	ファフニール
任戦8B-27	悪魔使い4
任戦8B-27	外道悪魔使い3
必戦8B-29	ガネーシャ
必戦8B-29	ファフニール
必戦8C-12	ファフニール
必戦8C-12	ノルン
任戦8C-18	ファフニール1
任戦8C-18	ファフニール2
必戦8C-19	ファフニール1
必戦8C-19	ファフニール2
必戦8C-19	ナオヤ
必戦8C-29	ガネーシャ
必戦8C-29	ベル・ゼブブ
必戦8C-31	ガネーシャ
任戦8C-32	ガネーシャ
任戦8C-32	ファフニール
自戦8-A	ノルン1
自戦8-A	ノルン2
自戦8-A	ウカノミタマ1
自戦8-A	ウカノミタマ2
自戦8-B	ウカノミタマ
自戦8-B	ウカノミタマ2
自戦8-B	ノルン
自戦8-C	ノルン
自戦8-C	ファフニール1
自戦8-C	ファフニール2
自戦8-D	ガネーシャ 1
自戦8-D	ガネーシャ 2
自戦8-D	ファフニール
自戦8-E	ガネーシャ 1
自戦8-E	ガネーシャ 2
自戦8-F	ガネーシャ 1
自戦8-F	ガネーシャ 2

マハジオ

必戦3-12	メズキ
任戦3-19	メズキ
必戦3-22	メズキ
必戦3-23	シーサー 1
必戦3-23	シーサー 2
必戦3-23	メズキ
必戦3-26	メズキ1
必戦3-26	メズキ2
必戦3-26	悪魔使い1
必戦3-26	悪魔使い3
必戦3-27	ヴィゾフニル
必戦3-27	メズキ
自戦3-D	メズキ
自戦3-E	メズキ
必戦4-18	ヴィゾフニル
必戦4-28	パワー
必戦4-28	悪魔使い警察官2
自戦4-A	ヴィゾフニル
自戦4-B	ヴィゾフニル
自戦4-B	メモリーディスク
自戦4-C	パワー 1
自戦4-C	パワー 2
自戦4-C	ペリ
自戦4-D	パワー 1
自戦4-D	パワー 2
自戦4-E	パワー 1
自戦4-E	パワー 2
自戦4-E	ペリ
必戦5-02	オロバス
必戦5-02	ペリ
任戦5-17	オロバス
任戦5-18	オロバス
必戦5-20	オロバス
必戦5-21	ヴィゾフニル
必戦5-21	オロバス
必戦5-27	オロバス
必戦5-29	オロバス
必戦5-29	ピュートーン
必戦5-31	オロバス
自戦5-A	ペリ
自戦5-C	オロバス
自戦5-E	オロバス
必戦6-06	ピュートーン
必戦6-06	悪魔使い自衛隊員
任戦6-08	ピュートーン
任戦6-08	悪魔使い1
任戦6-08	悪魔使い2
必戦6-10	ピュートーン
必戦6-10	悪魔使い1
必戦6-10	悪魔使い2
必戦6-10	悪魔使い3
必戦6-10	悪魔使い4
必戦6-10	外道悪魔使い4
任戦6-16	ピュートーン1
任戦6-16	ピュートーン2
任戦6-16	信者2
必戦6-26	パワー 1
必戦6-26	ピュートーン
必戦6-30	セイリュウ
任戦6-32	セイリュウ
自戦6-A	オロバス
自戦6-E	ピュートーン
必戦7-05	セイリュウ
必戦7-06	セイリュウ
必戦7-15	セイリュウ
必戦7-15	タケミカヅチ
必戦7-38	セイリュウ
自戦7-B	セイリュウ
任戦8C-32	タケミカズチ

マハジオダイン

必戦7-09	バロン
必戦7-09	ベル・ベリト
必戦7-10	バロン
必戦7-15	信者1
必戦7-15	信者5
必戦7-17	アニエル
必戦7-17	バロン
必戦7-40	アニエル1
必戦7-40	アニエル2
必戦7-41	アニエル1
必戦7-41	アニエル2
自戦7-E	バロン
必戦8A-10	スラオシャ
必戦8A-10	スラオシャ 2

必戦8A-10	バロン
必戦8A-10	アニエル
必戦8A-13	アニエル
必戦8A-13	スラオシャ 1
必戦8A-13	スラオシャ 2
必戦8A-13	ジャヒー
必戦8A-13	バロン
必戦8A-13	悪魔使い6
必戦8A-17	ジャヒー
必戦8A-17	信者3
必戦8A-17	魔王討伐派3
必戦8A-28	ジャヒー
必戦8A-28	スラオシャ
必戦8A-28	悪魔使い
必戦8B-06	バロン
必戦8B-06	外道悪魔使い
必戦8B-06	外道悪魔使い2
必戦8B-08	バロン
必戦8B-08	ジャヒー
必戦8B-08	スラオシャ
必戦8B-08	悪魔使い2
必戦8B-08	悪魔使い4
必戦8B-08	悪魔使い5
必戦8B-15	ジャヒー
必戦8B-15	ホンダ
必戦8B-15	外道悪魔使い
任戦8B-27	ジャヒー
任戦8B-27	悪魔使い3
必戦8C-03	アニエル1
必戦8C-03	アニエル2
必戦8C-12	バロン
任戦8C-18	バロン
必戦8C-19	アニエル
必戦8C-19	スラオシャ
必戦8C-19	バロン
必戦8C-19	ジャヒー
必戦8C-29	ジャヒー
必戦8C-29	信者2
必戦8C-31	ベル・ベリト
任戦8C-32	タケミカズチ
自戦8-A	アニエル1
自戦8-A	アニエル2
自戦8-B	バロン1
自戦8-B	バロン2
自戦8-C	バロン
自戦8-C	アニエル
自戦8-C	スラオシャ
自戦8-D	ジャヒー 1
自戦8-D	ジャヒー 2
自戦8-E	ジャヒー 1
自戦8-F	ジャヒー 2
自戦8-F	ジャヒー

マハブフ

必戦3-26	ユキジョロウ
必戦3-27	ユキジョロウ
自戦3-B	ユキジョロウ1
自戦3-B	ユキジョロウ2
自戦3-C	ユキジョロウ1
自戦3-C	ユキジョロウ2
自戦3-E	ユキジョロウ1
自戦3-E	ユキジョロウ2
必戦4-22	ホンダ
必戦4-28	悪魔使い警察官2
自戦4-A	ユキジョロウ
自戦4-B	メモリーディスク
必戦5-02	悪魔使い指揮官
必戦5-02	悪魔使い自衛隊員1
任戦5-17	クドラク1
任戦5-17	クドラク2
任戦5-18	悪魔使い警察官2
任戦5-18	ケイスケ
必戦5-27	ジャアクフロスト
必戦5-27	ライラ1
必戦5-27	ライラ2
必戦5-29	ピュートーン
必戦6-06	ピュートーン
任戦6-08	ジャアクフロスト
任戦6-08	ピュートーン
必戦6-10	ピュートーン
任戦6-16	ピュートーン2
必戦6-26	ピュートーン
自戦6-E	ピュートーン

マハブフダイン

必戦7-08	スプリガン
必戦7-09	カトブレパス
必戦7-09	ベル・ベリト
必戦7-10	スプリガン
必戦7-13	スプリガン
必戦7-41	カズフェル1
必戦7-41	クエレブレ1
必戦7-41	スプリガン
必戦8A-10	カズフェル2
必戦8A-13	ブラックマリア
必戦8A-13	悪魔使い2
必戦8A-17	悪魔討伐派2
必戦8A-17	ブラックマリア
必戦8A-17	トロール
任戦8A-23	トロール
必戦8A-28	トロール
必戦8A-28	ブラックマリア
必戦8A-28	ユズ
必戦8A-28	サリエル
必戦8B-06	ブラックマリア
必戦8B-06	外道悪魔使い3
必戦8B-08	ブラックマリア
必戦8B-08	外道悪魔使い
必戦8B-08	外道悪魔使い2
必戦8B-15	ブラックマリア
必戦8B-15	トロール
必戦8B-15	外道悪魔使い3
必戦8B-15	悪魔使い3
任戦8B-27	トロール1
任戦8B-27	トロール2
任戦8B-27	ブラックマリア
任戦8B-27	外道悪魔使い2
必戦8B-29	トロール
必戦8C-03	スプリガン
必戦8C-03	カズフェル
必戦8C-19	ブラックマリア
必戦8C-19	カズフェル2
必戦8C-19	トロール
必戦8C-29	トロール1
必戦8C-29	トロール2
必戦8C-31	トロール
必戦8C-31	ベル・ベリト
必戦8C-31	ブラックマリア
自戦8-A	スプリガン1
自戦8-A	スプリガン2
自戦8-A	カズフェル2
自戦8-B	スプリガン1
自戦8-B	スプリガン2
自戦8-C	スプリガン1
自戦8-C	スプリガン2
自戦8-C	ブラックマリア1
自戦8-C	ブラックマリア3
自戦8-C	ブラックマリア2
自戦8-D	トロール1
自戦8-D	トロール2
自戦8-E	ブラックマリア
自戦8-E	トロール
自戦8-E	トロール2
自戦8-F	トロール1
自戦8-F	トロール2

マハラギ

任戦2-28	ジャックランタン
必戦3-12	ジャックランタン
任戦3-19	ジャックランタン
必戦3-22	ジャックランタン
必戦3-26	ジャックランタン1
必戦3-27	ジャックランタン
自戦3-B	ジャックランタン1
自戦3-B	ジャックランタン2
自戦3-C	ジャックランタン
自戦3-D	ジャックランタン1
自戦3-D	ジャックランタン2
自戦3-E	ジャックランタン1
自戦3-E	ジャックランタン2
必戦4-18	ケットシー
必戦4-22	ニスロク
必戦4-22	ホンダ
必戦4-27	ケットシー
必戦4-27	ニスロク
必戦4-28	ニスロク
必戦4-28	悪魔使い警察官3
必戦4-28	悪魔使い警察官4
自戦4-A	ジャックランタン1
自戦4-A	ジャックランタン2
自戦4-B	メモリーディスク
自戦4-C	ケットシー1
自戦4-C	ケットシー2
自戦4-C	ニスロク
自戦4-D	ケットシー2
自戦4-D	ニスロク
自戦4-E	ケットシー2
自戦4-E	ニスロク
任戦5-18	悪魔使い警察官1
任戦5-18	ヤマ
必戦5-27	ミドリ
必戦5-29	ピュートーン
自戦5-A	ケットシー1
自戦5-A	ケットシー2
自戦5-A	ニスロク
必戦6-06	ピュートーン
任戦6-08	ピュートーン
必戦6-10	ピュートーン
任戦6-16	ピュートーン1
任戦6-16	ピュートーン2
任戦6-16	信者3
必戦6-26	ニスロク1
必戦6-26	ピュートーン
自戦6-E	ピュートーン
必戦7-15	信者3

マハラギダイン

必戦6-30	ベル・イアル
必戦7-05	ビシャモンテン
必戦7-06	ケルベロス1
必戦7-06	ケルベロス2
必戦7-06	ロイチェクタ
必戦7-06	カウ
必戦7-08	ロイチェクタ
必戦7-09	ロイチェクタ
必戦7-09	信者3
必戦7-09	カウ
必戦7-10	ロイチェクタ
必戦7-12	イザ・ベル
必戦7-13	カウ
必戦7-13	ロイチェクタ
必戦7-17	ロイチェクタ
必戦7-41	カウ
自戦7-B	ケルベロス
自戦7-C	ケルベロス1
自戦7-C	ケルベロス2
自戦7-D	ケルベロス1
自戦7-D	ケルベロス2
自戦7-D	ロイチェクタ
自戦7-F	カウ1
自戦7-F	カウ2
自戦7-F	ケルベロス1
自戦7-F	ケルベロス2
自戦7-F	ロイチェクタ1
自戦7-F	ロイチェクタ2
必戦8A-10	ロイチェクタ
必戦8A-10	マカーブル1
必戦8A-10	マカーブル2
必戦8A-10	カウ
必戦8A-13	マカーブル1
必戦8A-13	マカーブル2
必戦8A-13	マカーブル3
必戦8A-17	カプラカン
必戦8A-17	信者4
必戦8A-17	信者5
必戦8A-17	信者6
必戦8A-17	魔王討伐派4
必戦8A-17	魔王討伐派5
必戦8A-17	魔王討伐派6
必戦8A-17	魔王討伐派7
任戦8A-23	マカーブル
任戦8A-23	カプラカン
任戦8A-23	ホンダ
必戦8A-28	マカーブル
必戦8A-28	カプラカン
必戦8A-28	アマテラス
必戦8A-28	外道悪魔使い
必戦8A-28	ミドリ
必戦8A-28	アナエル
必戦8B-06	マカーブル
必戦8B-06	ランダ
必戦8B-06	ホンダ
必戦8B-08	マカーブル
必戦8B-08	悪魔使い
必戦8B-08	悪魔使い6
必戦8B-08	信者2
必戦8B-15	カプラカン
必戦8B-15	アマテラス
必戦8B-15	外道悪魔使い2
必戦8B-15	悪魔使い2
任戦8B-27	マカーブル
任戦8B-27	悪魔使い1
任戦8B-27	悪魔使い5
任戦8B-27	外道悪魔使い
必戦8B-29	ランダ
必戦8B-29	オオクニヌシ
必戦8B-29	カプラカン
必戦8C-03	ロイチェクタ
必戦8C-12	ロイチェクタ1
必戦8C-12	ロイチェクタ2
必戦8C-19	カプラカン
任戦8C-18	ロイチェクタ
任戦8C-18	マカーブル
必戦8C-29	カプラカン
必戦8C-29	マカーブル
必戦8C-29	アズマ
必戦8C-31	ホンダ
必戦8C-31	マカーブル
任戦8C-32	マカーブル1
任戦8C-32	マカーブル2
任戦8C-32	カプラカン
自戦8-A	カウ
自戦8-A	ロイチェクタ1
自戦8-A	ロイチェクタ2
自戦8-C	ケルベロス
自戦8-C	ロイチェクタ
自戦8-C	カウ
自戦8-D	カプラカン2
自戦8-D	ブラックマリア
自戦8-D	マカーブル1
自戦8-D	マカーブル2
自戦8-D	ロイチェクタ
自戦8-D	カプラカン
自戦8-E	カプラカン2
自戦8-E	カプラカン3
自戦8-E	マカーブル1
自戦8-E	マカーブル2
自戦8-F	カプラカン1
自戦8-F	カプラカン2

マヒ追加

任戦2-28	スパルナ
必戦3-12	ネコマタ
任戦3-19	ネコマタ
必戦3-22	ネコマタ1
必戦3-22	ネコマタ2
必戦3-23	シーサー 1
必戦3-23	シーサー 2
必戦3-26	悪魔使い2
必戦3-27	ケットシー

必戦3-27	ユキジョロウ
自戦3-B	ネコマタ
自戦3-B	ユキジョロウ2
自戦3-C	ユキジョロウ2
自戦3-D	ネコマタ
自戦3-D	メモリーディスク
自戦3-E	ユキジョロウ2
必戦4-18	ケットシー
必戦4-18	外道悪魔使い1
必戦4-22	カイドー
必戦4-22	ケットシー
必戦4-22	ニスロク
必戦4-27	ケットシー
必戦4-27	ニスロク
必戦4-28	ニスロク
自戦4-A	ユキジョロウ
自戦4-B	ケットシー2
自戦4-C	ケットシー1
自戦4-C	ケットシー2
自戦4-C	ニスロク
自戦4-D	ケットシー2
自戦4-D	ニスロク
自戦4-E	ケットシー1
自戦4-E	ケットシー2
自戦4-E	ニスロク
任戦5-17	モスマン1
任戦5-17	モスマン2
任戦5-18	モスマン1
任戦5-18	モスマン2
必戦5-20	モスマン1
必戦5-20	モスマン2
必戦5-21	モスマン2
必戦5-27	モスマン
必戦5-29	モスマン1
必戦5-29	モスマン2
必戦5-31	モスマン
自戦5-A	ケットシー1
自戦5-A	ケットシー2
自戦5-A	ニスロク
自戦5-B	モスマン1
自戦5-B	モスマン2
自戦5-D	モスマン1
自戦5-D	モスマン2
必戦6-26	ニスロク1
自戦6-A	モスマン
必戦7-06	ケルベロス1
必戦7-06	ケルベロス2
必戦7-08	スプリガン
必戦7-09	スプリガン
必戦7-10	スプリガン
必戦7-13	スプリガン
必戦7-41	スプリガン
必戦7-41	ウカノミタマ
自戦7-B	ケルベロス
自戦7-C	ケルベロス1
自戦7-C	ケルベロス2
自戦7-D	ケルベロス1
自戦7-D	ケルベロス2
自戦7-F	ケルベロス2
必戦8A-10	外道悪魔使い2
必戦8C-03	スプリガン
自戦8-A	スプリガン2
自戦8-A	ウカノミタマ
自戦8-B	ウカノミタマ2
自戦8-B	スプリガン2
自戦8-C	スプリガン
自戦8-C	ケルベロス
自戦8-D	悪魔使い2
自戦8-D	悪魔使い3
自戦8-D	悪魔使い1
自戦8-D	トロール
自戦8-E	トロール
自戦8-F	トロール2

護りの盾

必戦6-10	デカラビア
必戦6-10	悪魔使い2
任戦6-16	デカラビア
必戦6-26	デカラビア1
必戦6-26	デカラビア2
必戦6-30	デカラビア
任戦6-32	デカラビア1
任戦6-32	デカラビア2
自戦6-C	デカラビア
自戦6-D	デカラビア
自戦6-E	デカラビア
自戦6-E	メモリーディスク
必戦7-02	デカラビア
必戦7-02	ナオヤ
必戦7-06	ウカノミタマ
必戦7-10	バ・ベル(第1形態)
必戦7-12	デカラビア
必戦7-13	ナオヤ
必戦7-15	ジン
必戦7-15	デカラビア
必戦7-15	信者1
必戦7-15	信者5
必戦7-41	ウカノミタマ
自戦7-A	デカラビア
必戦8A-10	アガレス
必戦8B-29	カブラカン
必戦8C-12	アガレス
任戦8C-32	カブラカン
自戦8-A	ウカノミタマ
自戦8-B	ウカノミタマ2
自戦8-C	アガレス
自戦8-D	カブラカン
自戦8-E	カブラカン3
自戦8-F	カブラカン2
自戦8-F	カブラカン

魔力無効

必戦5-02	オロバス
任戦5-17	オロバス
任戦5-18	オロバス
必戦5-20	オロバス
必戦5-21	オロバス
必戦5-27	オロバス
必戦5-29	オロバス
必戦5-31	オロバス
自戦5-C	オロバス
自戦5-E	オロバス
自戦6-A	オロバス
必戦7-06	ゾウチョウテン
自戦7-D	メモリーディスク

見覚えの急成長

任戦5-17	ローレライ
任戦5-18	ローレライ
必戦5-21	ローレライ1
必戦5-21	ローレライ2
必戦5-29	ローレライ
必戦5-31	ローレライ
自戦5-B	ローレライ
自戦5-C	ローレライ
自戦5-D	ローレライ
自戦5-E	ローレライ
必戦6-06	アイラーヴァタ
任戦6-16	アイラーヴァタ
自戦6-A	ローレライ
必戦7-06	ヤクシャ
必戦7-15	アイラーヴァタ
必戦7-17	カズフェル1
必戦7-17	カズフェル2
必戦7-38	ヤクシャ
必戦7-40	カズフェル
必戦7-41	カズフェル1
自戦7-A	アイラーヴァタ
自戦7-B	ヤクシャ1
自戦7-C	ヤクシャ1
自戦7-E	ヤクシャ
必戦8A-10	カズフェル1
必戦8A-10	カズフェル2
必戦8A-13	カズフェル
必戦8A-28	カズフェル
必戦8C-03	カズフェル1
必戦8C-03	カズフェル2
必戦8C-03	カズフェル3
必戦8C-12	ヤクシャ
必戦8C-19	カズフェル1
必戦8C-19	カズフェル2
自戦8-A	カズフェル1
自戦8-A	カズフェル2
自戦8-B	ヤクシャ
自戦8-B	外道悪魔使い2
自戦8-C	カズフェル
自戦8-C	ヤクシャ

見覚えの成長

自戦1-C	ガルム
必戦2-10	ガルム
必戦2-14	ガルム
必戦2-17	ガルム
必戦2-25	ガルム1
必戦2-26	ガルム
自戦2-E	ガルム1
自戦2-E	ガルム2
必戦3-12	ネコマタ
任戦3-19	ネコマタ
必戦3-22	ネコマタ1
必戦3-22	ネコマタ2
必戦3-23	ヘイムダル
必戦3-26	ヘイムダル2
必戦3-26	ヘイムダル1
自戦3-B	ネコマタ
自戦3-C	ヘイムダル
自戦3-D	ネコマタ
自戦3-D	ヘイムダル
自戦3-E	ヘイムダル
自戦4-A	ヘイムダル
必戦5-02	ヤム
任戦5-17	ローレライ
任戦5-18	ヤム
任戦5-18	ローレライ
必戦5-20	ヤム
必戦5-21	ヤム
必戦5-21	ローレライ1
必戦5-21	ローレライ2
必戦5-27	ヤム
必戦5-29	ヤム
必戦5-29	ローレライ
必戦5-31	ヤム
必戦5-31	ローレライ
自戦5-A	ヤム
自戦5-B	メモリーディスク
自戦5-B	ヤム
自戦5-B	ローレライ
自戦5-C	ローレライ
自戦5-D	ローレライ
自戦5-E	ヤム
自戦5-E	ローレライ
自戦6-A	ローレライ

メギド

必戦7-05	ビシャモンテン
必戦7-06	カウ
必戦7-09	信者3
必戦7-09	カウ
必戦7-10	ナオヤ
必戦7-10	バ・ベル(第1形態)
必戦7-13	ナオヤ
必戦7-13	カウ
必戦7-13	ロキ
必戦7-15	アマネ
必戦7-15	トウテツ
必戦7-40	アマネ
必戦7-41	カウ
自戦7-E	シヴァ
自戦7-E	メモリーディスク
自戦7-F	カウ1
自戦7-F	カウ2
自戦7-F	メモリーディスク
必戦8A-10	バロン
必戦8A-10	カウ
必戦8A-13	ブラックマリア
必戦8A-13	悪魔使い
必戦8A-13	悪魔使い5
必戦8A-17	ブラックマリア
必戦8A-17	ガネーシャ
必戦8A-17	信者7
必戦8A-17	魔王討伐派7
必戦8A-17	魔王討伐派9
任戦8A-23	ガネーシャ
任戦8A-23	ガルーダ
必戦8A-28	ガネーシャ
必戦8A-28	ブラックマリア
必戦8A-28	悪魔使い
必戦8B-06	バロン
必戦8B-06	ブラックマリア
必戦8B-06	外道悪魔使い4
必戦8B-06	ホンダ
必戦8B-08	バロン
必戦8B-08	ブラックマリア
必戦8B-08	外道悪魔使い2
必戦8B-08	信者2
必戦8B-15	ガネーシャ
必戦8B-15	ブラックマリア
必戦8B-15	ホンダ
必戦8B-15	ムールムール
必戦8B-29	ガネーシャ
必戦8C-19	ブラックマリア
必戦8C-19	バロン
必戦8C-29	ガネーシャ
必戦8C-29	アズマ
必戦8C-31	ホンダ
必戦8C-31	ガネーシャ
任戦8C-32	ガネーシャ
任戦8C-32	ガルーダ
自戦8-A	メモリーディスク
自戦8-A	カウ
自戦8-B	バロン2
自戦8-C	悪魔使い1
自戦8-C	悪魔使い2
自戦8-C	ブラックマリア
自戦8-C	カウ
自戦8-C	バロン
自戦8-C	カウ
自戦8-C	ブラックマリア
自戦8-D	ガネーシャ2
自戦8-D	ブラックマリア
自戦8-D	ガネーシャ
自戦8-E	ガネーシャ2
自戦8-E	悪魔使い2
自戦8-E	悪魔使い3
自戦8-E	ガネーシャ
自戦8-F	メモリーディスク
自戦8-F	悪魔使い2
自戦8-F	悪魔使い3
自戦8-F	ガネーシャ1
自戦8-F	ガネーシャ2

メギドラオン

必戦7-13	ナオヤ
自戦7-E	シヴァ
自戦8-E	ガルーダ2

メディア

必戦3-23	シルキー
必戦3-23	脱走者1
必戦3-23	脱走者1
必戦3-23	脱走者3
必戦3-23	脱走者3
必戦3-26	キクリヒメ
必戦3-26	シルキー
必戦3-27	ケットシー
必戦3-27	シルキー
必戦3-27	ユキジョロウ
自戦3-C	シルキー
自戦3-D	シルキー
自戦3-E	シルキー
必戦4-22	ケットシー
必戦4-22	シルキー

必戦4-22	パズス
必戦4-22	ホンダ
自戦4-A	シルキー
自戦4-B	ケットシー2
自戦4-B	メモリーディスク
自戦4-E	ケットシー1
必戦5-02	悪魔使い自衛隊員2
任戦5-17	モスマン1
任戦5-17	モスマン2
任戦5-18	モスマン1
任戦5-18	モスマン2
必戦5-20	パズス
必戦5-20	モスマン1
必戦5-20	モスマン2
必戦5-21	モスマン2
必戦5-27	パズス
必戦5-27	モスマン
必戦5-29	モスマン1
必戦5-29	モスマン2
必戦5-31	モスマン
自戦5-B	モスマン1
自戦5-B	モスマン2
自戦5-D	モスマン1
自戦5-D	モスマン2
必戦6-06	悪魔使い指揮官
任戦6-08	悪魔使い警察官1
必戦6-10	悪魔使い3
必戦6-10	外道悪魔使い2
任戦6-16	信者4
自戦6-A	モスマン
必戦7-41	ノルン
必戦7-41	カウ
自戦7-F	カウ2
自戦7-F	ノルン1
必戦8A-10	悪魔使い1
必戦8A-10	悪魔使い3
必戦8A-13	悪魔使い5
必戦8A-13	悪魔使い7
必戦8A-17	信者3
必戦8A-17	魔王討伐派3
必戦8B-08	ノルン
必戦8B-08	信者2
任戦8B-27	カイドー
必戦8C-12	ノルン
必戦8C-29	信者
自戦8-A	ノルン2
自戦8-C	悪魔使い1
自戦8-C	悪魔使い2
自戦8-C	ノルン
自戦8-E	悪魔使い2
自戦8-E	悪魔使い3
自戦8-F	悪魔使い2
自戦8-F	悪魔使い3

メディアラハン

必戦7-06	カウ
必戦7-08	ノルン
必戦7-08	ラクシュミ
必戦7-09	信者1
必戦7-09	カウ
必戦7-10	ノルン
必戦7-13	カウ
必戦7-13	ナオヤ
必戦7-15	アマネ
必戦7-15	ラクシュミ
必戦7-15	信者1
必戦7-17	アニエル
必戦7-17	ノルン
必戦7-38	ラクシュミ
必戦7-40	アニエル1
必戦7-40	アニエル2
必戦7-40	ラクシュミ
自戦7-C	ノルン
自戦7-C	ラクシュミ
自戦7-E	ノルン
自戦7-E	メモリーディスク
自戦7-F	カウ1
自戦7-F	ノルン2
自戦7-F	メモリーディスク
必戦8A-10	カウ
必戦8A-13	アニエル
必戦8A-13	悪魔使い2
任戦8A-23	ムールムール2
任戦8A-23	ホンダ
必戦8C-19	アニエル
自戦8-A	メモリーディスク
自戦8-A	ノルン
自戦8-A	カウ
自戦8-A	アニエル2
自戦8-B	ノルン
自戦8-C	アニエル
自戦8-C	カウ
自戦8-E	ムールムール
自戦8-F	ムールムール

猛反撃

必戦4-18	アーヴァンク
必戦4-22	カイドー
必戦4-27	アーヴァンク
必戦4-28	アーヴァンク
必戦4-28	悪魔使い警察官2
必戦4-28	悪魔使い警察官3
必戦4-28	悪魔使い警察官4
自戦4-B	アーヴァンク
自戦4-B	メモリーディスク
自戦4-D	アーヴァンク
必戦5-02	ハヌマーン
任戦5-18	悪魔使い警察官2
任戦5-18	ハヌマーン
必戦5-20	カイドー
必戦5-20	ハヌマーン1
必戦5-20	ハヌマーン2
必戦5-21	ハヌマーン2
必戦5-27	カイドー
必戦5-29	ハヌマーン1
必戦5-29	ハヌマーン2
必戦5-31	ハヌマーン
自戦5-D	ハヌマーン
自戦5-E	ハヌマーン
必戦6-06	悪魔使い自衛隊員
任戦6-08	悪魔使い1
任戦6-08	悪魔使い2
必戦6-10	悪魔使い1
必戦6-10	悪魔使い2
必戦6-10	悪魔使い3
必戦6-10	悪魔使い4
必戦6-10	外道悪魔使い4
必戦6-30	アバドン1
必戦6-30	アバドン2
必戦6-30	ランダ
任戦6-32	ランダ
任戦6-32	アバドン
任戦6-32	ランダ
自戦6-B	アバドン2
自戦6-E	アバドン2
必戦7-02	アバドン
必戦7-05	ランダ
必戦7-06	ケルベロス2
必戦7-08	アガレス
必戦7-09	アガレス
必戦7-09	信者1
必戦7-15	アバドン
必戦7-15	タケミカヅチ
必戦7-15	ランダ
必戦7-15	信者2
必戦7-15	信者3
必戦7-15	信者6
必戦7-15	アガレス
必戦7-15	ランダ
必戦7-38	ランダ
自戦7-B	アガレス
自戦7-B	ケルベロス
自戦7-B	ランダ1
自戦7-C	ケルベロス2
自戦7-D	ケルベロス1
自戦7-D	ケルベロス2
自戦7-E	シヴァ
自戦7-E	アガレス
自戦7-E	シヴァ
必戦8A-10	悪魔使い1
必戦8A-10	悪魔使い3
必戦8A-13	悪魔使い3
必戦8A-13	悪魔使い5
必戦8A-17	信者8
必戦8B-06	外道悪魔使い3
必戦8B-08	悪魔使い3
任戦8B-27	悪魔使い3
自戦8-D	悪魔使い2
自戦8-D	悪魔使い3

勇者の精神

必戦7-06	カウ
必戦7-09	カウ
必戦7-13	カウ
必戦7-41	カウ
自戦7-F	カウ1
自戦7-F	カウ2
自戦7-F	ケルベロス2
必戦8A-10	カウ
必戦8A-10	アガレス
必戦8A-10	バロン
必戦8A-17	ガルーダ
任戦8A-23	ガルーダ1
任戦8A-23	ガルーダ2
必戦8A-28	ガルーダ
必戦8B-06	バロン
必戦8B-08	バロン
任戦8B-27	ガルーダ1
任戦8B-27	ガルーダ2
必戦8C-12	アガレス
必戦8C-19	バロン
必戦8C-31	ガルーダ
任戦8C-32	ガルーダ
任戦8C-32	ガルーダ2
自戦8-A	カウ
自戦8-B	バロン2
自戦8-C	ケルベロス
自戦8-C	カウ
自戦8-C	セイテンタイセイ
自戦8-C	バロン
自戦8-C	アガレス
自戦8-E	ガルーダ1
自戦8-E	ガルーダ2
自戦8-F	ガルーダ1
自戦8-F	ガルーダ2

夢食い

必戦8A-17	魔王討伐派6
必戦8A-17	魔王討伐派8
必戦8A-17	信者6
任戦8A-23	ベヒモス
必戦8A-28	ベヒモス
必戦8A-28	メタトロン
必戦8B-15	悪魔使い3
任戦8B-27	ベヒモス
必戦8B-29	ベヒモス
必戦8C-31	ベヒモス
任戦8C-32	ベヒモス
自戦8-E	ベヒモス1
自戦8-E	ベヒモス2
自戦8-F	ベヒモス

リカーム

必戦3-23	脱走者2
必戦4-22	カイドー
必戦4-28	パワー
自戦4-B	メモリーディスク
自戦4-C	パワー1
自戦4-C	パワー2
自戦4-D	パワー1
自戦4-D	パワー2
自戦4-E	パワー1
自戦4-E	パワー2
必戦6-26	パワー1
必戦6-26	パワー3
必戦8A-17	信者3
必戦8A-17	信者8
必戦8A-17	魔王討伐派3
必戦8B-06	外道悪魔使い4
必戦8B-06	外道悪魔使い5
必戦8B-15	悪魔使い2
自戦8-D	悪魔使い2

リカームロス

必戦8A-13	ジャヒー
必戦8A-17	ジャヒー
必戦8A-17	信者
必戦8A-28	ジャヒー
必戦8A-28	アマテラス
必戦8B-08	ジャヒー
必戦8B-15	ジャヒー
任戦8B-27	ガルーダ
任戦8B-27	ジャヒー
必戦8C-19	ジャヒー
必戦8C-29	ジャヒー
必戦8C-31	ジャヒー
必戦8C-31	ガルーダ
任戦8C-32	ガルーダ2
自戦8-D	ジャヒー1
自戦8-D	ジャヒー2
自戦8-E	ガルーダ
自戦8-E	ジャヒー
自戦8-F	ガルーダ2
自戦8-F	ジャヒー1
自戦8-F	ジャヒー2

新規悪魔合体逆引きリスト

本作では便利な「検索合体」機能により、生成したい悪魔の組み合わせがひと目でチェックできるが、表示例は50に限られている。ここではリメイクにより新規追加された悪魔21体をピックアップし、その組み合わせを紹介する。

◇データ見方

女神	イシュタル ❶
精霊	**❷アーシーズ**
妖獣	❸ガルム
精霊	**アクアンズ**
妖獣	ガルム
邪鬼	ウェンディゴ

❶ 合体で生成したい悪魔の種族と名前。データは悪魔の名前で50音順に並んでいる

❷ 薄いグレーで表記しているのが、合体に使用する1番目の悪魔の種族と名前。この悪魔と、❸で紹介しているいずれかの悪魔を合体させると❶の悪魔を生成できる。データは悪魔の名前で50音順に並んでいる

❸ 合体に使用する2番目の悪魔の種族と名前。データは種族ランク順に並んでいる。

女神	イシュタル
精霊	**アーシーズ**
女神	ブリジット
神獣	**アイラーヴァタ**
天使	エンジェル
妖精	ピクシー
妖精	キジムナー
妖精	ジャックフロスト
精霊	**アクアンズ**
女神	ブリジット
妖精	**ヴィヴィアン**
神獣	ヘケト
霊鳥	**ヴィゾフニル**
堕天使	ニスロク
精霊	**エアロス**
女神	ブリジット
天使	**エンジェル**
魔神	オーディン
龍王	ケツアルカトル
神獣	アイラーヴァタ
鬼女	ペリ
鬼女	ハリティー
魔神	**オーディン**
天使	エンジェル
堕天使	**オロバス**
龍王	マカラ
龍王	ペンドラゴン
霊鳥	モー・ショボー
霊鳥	スパルナ
堕天使	**ガギソン**
龍王	ケツアルカトル
霊鳥	バイブ・カハ
霊鳥	ルフ
鬼女	**キキーモラ**
天使	ライラ
天使	アニエル
妖精	**キジムナー**
神獣	アイラーヴァタ
龍王	**ケツアルカトル**
天使	エンジェル
天使	パワー
堕天使	ガギソン
幻魔	トラロック
幻魔	ヘイムダル
神獣	**シーサー**
天使	パワー
天使	ライラ
妖精	シルキー
妖精	ローレライ
妖精	**ジャックフロスト**
神獣	アイラーヴァタ
妖精	**ジャックランタン**
神獣	ハクタク
幻魔	**ジャンバヴァン**
龍王	セイリュウ
妖精	**シルキー**
神獣	シーサー
神獣	ハクタク
霊鳥	**スパルナ**
堕天使	ニスロク
堕天使	オロバス
龍王	**セイリュウ**
幻魔	ジャンバヴァン
堕天使	**デカラビア**
霊鳥	モー・ショボー
魔神	**トール**
天使	パワー
天使	ライラ
幻魔	**トラロック**
龍王	ケツアルカトル
堕天使	**ニスロク**
龍王	ペンドラゴン
霊鳥	スパルナ
霊鳥	ヴィゾフニル
霊鳥	**バイブ・カハ**
堕天使	ガギソン
神獣	ハクタク
天使	パワー
妖精	ジャックランタン
妖精	シルキー
幻魔	**ハヌマーン**
龍王	マカラ
龍王	ペンドラゴン
鬼女	ハリティー
天使	エンジェル
天使	**パワー**
魔神	トール
魔神	マハカーラ
龍王	ペンドラゴン
龍王	ケツアルカトル
神獣	シーサー
神獣	ハクタク
鬼女	ユキジョロウ
鬼女	ペリ
妖精	**ピクシー**
神獣	アイラーヴァタ
神獣	ウカノミタマ
女神	**ブリジット**
精霊	アーシーズ
精霊	アクアンズ
精霊	エアロス
精霊	フレイミーズ
精霊	**フレイミーズ**
女神	ブリジット
幻魔	**ヘイムダル**
龍王	ペンドラゴン
龍王	ケツアルカトル
神獣	**ヘケト**
天使	ライラ
天使	アニエル
妖精	ローレライ
妖精	ヴィヴィアン
鬼女	**ペリ**
天使	エンジェル
天使	パワー
龍王	**ペンドラゴン**
天使	パワー
天使	ライラ
堕天使	ニスロク
堕天使	オロバス
幻魔	ヘイムダル
幻魔	ハヌマーン
龍王	**マカラ**
天使	ライラ
堕天使	オロバス
幻魔	ハヌマーン
幻魔	クーフーリン
魔神	**マハカーラ**
天使	パワー
霊鳥	**モー・ショボー**
堕天使	オロバス
堕天使	デカラビア
鬼女	**ユキジョロウ**
天使	パワー
天使	ライラ
天使	**ライラ**
魔神	トール
龍王	マカラ
龍王	ペンドラゴン
神獣	ヘケト
神獣	シーサー
鬼女	キキーモラ
鬼女	リリム
鬼女	ユキジョロウ
鬼女	**リリム**
天使	ライラ
霊鳥	**ルフ**
堕天使	ガギソン
妖精	**ローレライ**
神獣	ヘケト
神獣	シーサー

鬼神	オオクニヌシ
精霊	**アーシーズ**
鬼神	ビシャモンテン
堕天使	**アガレス**
魔神	アスラおう
魔神	**アスラおう**
女神	ノルン
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
堕天使	アガレス
堕天使	ミスラ
堕天使	ムールムール
闘鬼	ヤクシャ
闘鬼	オンギョウキ
龍王	**アナンタ**
闘鬼	オンギョウキ
女神	**アマテラス**
魔神	スサノオ
魔神	アスラおう
神獣	**ウカノミタマ**
闘鬼	オンギョウキ
闘鬼	**オンギョウキ**
魔神	シヴァ
魔神	スサノオ
魔神	アスラおう
龍王	ヤマタノオロチ
龍王	アナンタ
龍王	ユルング
神獣	ウカノミタマ
神獣	バロン
幻魔	**ガネーシャ**
邪神	バフォメット
邪神	ニャルラトホテプ
邪鬼	**クドラク**
天使	メタトロン
魔神	**シヴァ**
堕天使	ムールムール
闘鬼	オンギョウキ
魔神	**スサノオ**
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
堕天使	ミスラ
堕天使	ムールムール
闘鬼	オンギョウキ
天使	**スラオシャ**
邪神	マカーブル
幻魔	**セイテンタイセイ**
邪神	ニャルラトホテプ
邪神	**ニャルラトホテプ**
幻魔	セイテンタイセイ
幻魔	ロイチェクタ
幻魔	ガネーシャ
邪神	バフォメット
幻魔	ガネーシャ
神獣	**バロン**
闘鬼	オンギョウキ
鬼神	ビシャモンテン
精霊	アーシーズ
女神	**ブラックマリア**
魔神	スサノオ
魔神	アスラおう
邪鬼	**マカーブル**
天使	スラオシャ
天使	レミエル
天使	メタトロン
堕天使	**ミスラ**
魔神	スサノオ
魔神	アスラおう
堕天使	**ムールムール**
魔神	シヴァ
魔神	スサノオ
魔神	アスラおう
天使	**メタトロン**
邪鬼	クドラク
邪鬼	マカーブル
闘鬼	**ヤクシャ**
魔神	アスラおう
龍王	ユルング
龍王	**ヤマタノオロチ**
闘鬼	オンギョウキ
龍王	**ユルング**
闘鬼	ヤクシャ
闘鬼	オンギョウキ
天使	**レミエル**
邪鬼	マカーブル
幻魔	**ロイチェクタ**
邪神	ニャルラトホテプ

闘鬼	オンギョウキ
妖獣	**アーヴァンク**
魔神	アスラおう
龍王	ユルング
精霊	**アーシーズ**
闘鬼	ヤクシャ
神獣	**アイラーヴァタ**
堕天使	ムールムール
堕天使	**アガレス**
神獣	ウカノミタマ
神獣	バロン
魔神	**アスラおう**
妖獣	アーヴァンク
妖獣	モスマン
妖獣	カトブレパス
妖獣	ベヒモス
龍王	**アナンタ**
妖獣	モスマン
妖獣	カトブレパス
妖獣	ベヒモス
邪神	**アバドン**
妖精	トロール
女神	**アマテラス**
鬼神	タケミカヅチ
鬼神	ゾウチョウテン
鬼神	コウモクテン
鬼神	ビシャモンテン
鬼神	オオクニヌシ
邪神	**アリオク**
妖精	スプリガン
妖精	トロール
女神	**イシュタル**
鬼神	オオクニヌシ
妖精	**ヴィヴィアン**
邪神	バフォメット
邪神	ニャルラトホテプ
神獣	**ウカノミタマ**
堕天使	アガレス
堕天使	ミスラ
堕天使	ムールムール
鬼神	**オオクニヌシ**
女神	キクリヒメ
女神	イシュタル
女神	ブリジット
女神	ラクシュミ
女神	ノルン
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
魔神	**オーディン**
妖獣	ベヒモス
魔獣	**オルトロス**
妖獣	ベヒモス
妖獣	**カトブレパス**
魔神	シヴァ
魔神	スサノオ
魔神	アスラおう
龍王	ヤマタノオロチ
龍王	アナンタ
龍王	ユルング
魔獣	ケルベロス
魔獣	カブラカン
幻魔	**ガネーシャ**
鬼女	ハリティー
鬼女	ランダ
鬼女	ジャヒー
魔獣	**カブラカン**
妖獣	カトブレパス
妖獣	ベヒモス
邪鬼	レギオン
邪鬼	クドラク
邪鬼	マカーブル
女神	**キクリヒメ**
鬼神	オオクニヌシ
幻魔	**クーフーリン**
鬼女	ジャヒー
邪鬼	**クドラク**
魔獣	カブラカン
幻魔	**クルースニク**
鬼女	ジャヒー
魔獣	**ケルベロス**
妖獣	カトブレパス
妖獣	ベヒモス
邪鬼	マカーブル
鬼神	**コウモクテン**
女神	ラクシュミ
女神	ノルン
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
魔神	**シヴァ**
妖獣	カトブレパス
妖獣	ベヒモス
鬼女	**ジャヒー**
幻魔	クルースニク
幻魔	セイテンタイセイ
幻魔	ロイチェクタ
幻魔	ガネーシャ
魔神	**スサノオ**
妖獣	モスマン
妖獣	カトブレパス
妖獣	ベヒモス
妖精	**スプリガン**
邪神	アリオク
邪神	バフォメット
邪神	ニャルラトホテプ
幻魔	**セイテンタイセイ**
鬼女	ジャヒー
龍王	**セイリュウ**
妖獣	ベヒモス
鬼神	**ゾウチョウテン**
女神	ノルン
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
鬼神	**タケミカヅチ**
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
堕天使	**デカラビア**
神獣	バロン
妖精	**トロール**
邪神	パズス
邪神	アバドン
邪神	トウテツ
邪神	アリオク
邪神	バフォメット
邪神	ニャルラトホテプ
邪神	**ニャルラトホテプ**
妖精	ローレライ
妖精	ヴィヴィアン
妖精	スプリガン
妖精	トロール
女神	**ノルン**
鬼神	ゾウチョウテン
鬼神	コウモクテン
鬼神	ビシャモンテン
鬼神	オオクニヌシ
邪神	**パズス**
妖精	トロール
邪神	**バフォメット**
妖精	ヴィヴィアン
妖精	スプリガン
妖精	トロール
鬼女	**ハリティー**
幻魔	ガネーシャ
神獣	**バロン**
堕天使	デカラビア
堕天使	アガレス
堕天使	ミスラ
堕天使	ムールムール
鬼神	**ビシャモンテン**
女神	ラクシュミ
女神	ノルン
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
女神	**ブラックマリア**
鬼神	タケミカヅチ
鬼神	ゾウチョウテン
鬼神	コウモクテン
鬼神	ビシャモンテン
鬼神	オオクニヌシ
女神	**ブリジット**
鬼神	オオクニヌシ
精霊	**フレイミーズ**
闘鬼	ヤクシャ
妖獣	**ベヒモス**
魔神	オーディン
魔神	ヤマ
魔神	シヴァ
魔神	スサノオ
魔神	アスラおう
龍王	セイリュウ
龍王	ヤマタノオロチ
龍王	アナンタ
龍王	ユルング
魔獣	オルトロス
魔獣	ケルベロス
魔獣	カブラカン
邪鬼	**マカーブル**
魔獣	ケルベロス
魔獣	カブラカン
堕天使	**ミスラ**
神獣	ウカノミタマ
神獣	バロン
堕天使	**ムールムール**
神獣	アイラーヴァタ
神獣	ウカノミタマ
神獣	バロン
妖獣	**モスマン**
魔神	スサノオ
魔神	アスラおう
龍王	アナンタ
龍王	ユルング
闘鬼	**ヤクシャ**
精霊	アーシーズ
精霊	フレイミーズ
魔神	ヤマ
妖獣	ベヒモス
龍王	**ヤマタノオロチ**
妖獣	カトブレパス
妖獣	ベヒモス
龍王	**ユルング**
妖獣	アーヴァンク
妖獣	モスマン
妖獣	カトブレパス
妖獣	ベヒモス
女神	**ラクシュミ**
鬼神	コウモクテン
鬼神	ビシャモンテン
鬼神	オオクニヌシ
鬼女	**ランダ**
幻魔	ロイチェクタ
幻魔	ガネーシャ
邪鬼	**レギオン**
魔獣	カブラカン
幻魔	**ロイチェクタ**
鬼女	ランダ
鬼女	ジャヒー
妖精	**ローレライ**
邪神	ニャルラトホテプ

霊鳥	カウ
妖獣	**アーヴァンク**
妖精	トロール
精霊	**アーシーズ**
霊鳥	ガルーダ
堕天使	**アガレス**
邪神	パズス
邪神	アバドン
邪神	トウテツ
闘鬼	ベルセルク
闘鬼	ヤクシャ
精霊	**アクアンズ**
霊鳥	ルフ
魔神	**アスラおう**
魔獣	ヘアリージャック
魔獣	ネコマタ
魔獣	ケットシー
天使	**アニエル**
邪神	アバドン
邪神	トウテツ
邪神	アリオク
邪神	**アバドン**
天使	アニエル
天使	カズフェル
天使	スラオシャ
堕天使	アガレス
堕天使	ミスラ
女神	**アマテラス**
闘鬼	メズキ
闘鬼	トケビ
邪神	**アリオク**
天使	ライラ
天使	アニエル
堕天使	オロバス
堕天使	デカラビア
妖精	**ヴィヴィアン**
妖獣	カトブレパス
精霊	**エアロス**
霊鳥	ルフ
天使	**エンジェル**
邪神	ニャルラトホテプ
鬼神	**オオクニヌシ**
魔獣	カブソ
魔獣	ヘアリージャック
魔獣	ネコマタ
邪神	**オーカス**
天使	スラオシャ
天使	レミエル
天使	メタトロン
堕天使	ムールムール
魔神	**オーディン**
魔獣	ケルベロス
魔獣	カブラカン
魔獣	**オルトロス**
魔神	シヴァ
魔神	スサノオ
鬼神	コウモクテン
鬼神	ビシャモンテン
堕天使	**オロバス**
邪神	アリオク
邪神	バフォメット
闘鬼	ヤクシャ
闘鬼	**オンギョウキ**
女神	サラスヴァティ
女神	キクリヒメ
堕天使	ガギソン
堕天使	ニスロク
堕天使	**ガギソン**
邪神	ニャルラトホテプ
闘鬼	オンギョウキ
天使	**カズフェル**
邪神	パズス
邪神	アバドン
邪神	トウテツ
妖獣	**カトブレパス**
妖精	ローレライ
妖精	ヴィヴィアン
妖精	スプリガン
幻魔	**ガネーシャ**
邪鬼	ウェンディゴ
邪鬼	ロア
邪鬼	レギオン
魔獣	**カブソ**
鬼神	オオクニヌシ
魔獣	**カブラカン**
魔神	マハカーラ
魔神	オーディン
鬼神	ナラギリ
鬼神	タケミカヅチ
霊鳥	**ガルーダ**
精霊	アーシーズ
女神	**キクリヒメ**
闘鬼	オンギョウキ
幻魔	**クーフーリン**
邪鬼	マカーブル
邪龍	**クエレブレ**
邪鬼	クドラク
邪鬼	**クドラク**
邪龍	クエレブレ
邪龍	ファフニール
幻魔	クルースニク
幻魔	セイテンタイセイ
幻魔	ロイチェクタ
幻魔	**クルースニク**
邪鬼	クドラク
邪鬼	マカーブル
魔獣	**ケットシー**
魔神	シヴァ
魔神	スサノオ
魔神	アスラおう
鬼神	ビシャモンテン
魔獣	**ケルベロス**
魔神	オーディン
魔神	ヤマ
鬼神	タケミカヅチ
鬼神	ゾウチョウテン
鬼神	コウモクテン
鬼神	**コウモクテン**
魔獣	オルトロス
魔獣	ケルベロス
闘鬼	**ゴズキ**
堕天使	ムールムール
女神	**サラスヴァティ**
闘鬼	オンギョウキ
魔神	**シヴァ**
魔獣	ケットシー
魔獣	オルトロス
妖精	**ジャックランタン**
妖獣	ベヒモス
妖精	**シルキー**
妖獣	ベヒモス
魔神	**スサノオ**
魔獣	ネコマタ
魔獣	ケットシー
魔獣	オルトロス
妖精	**スプリガン**
妖獣	モスマン
妖獣	カトブレパス
天使	**スラオシャ**
邪神	オーカス
邪神	パズス
邪神	アバドン
幻魔	**セイテンタイセイ**
邪鬼	レギオン
邪鬼	クドラク
鬼神	**ゾウチョウテン**
魔獣	ケルベロス
鬼神	**タケミカヅチ**
魔獣	ケルベロス
魔獣	カブラカン
堕天使	**デカラビア**
邪神	トウテツ
邪神	アリオク
闘鬼	ヤクシャ
邪神	**トウテツ**
天使	アニエル
天使	カズフェル
堕天使	デカラビア
堕天使	アガレス
堕天使	ミスラ
闘鬼	**トケビ**
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
堕天使	ミスラ
堕天使	ムールムール
妖精	**トロール**
妖獣	アーヴァンク
妖獣	モスマン
鬼神	**ナラギリ**
魔獣	カブラカン
堕天使	**ニスロク**
邪神	バフォメット
邪神	ニャルラトホテプ
闘鬼	オンギョウキ
邪神	**ニャルラトホテプ**
天使	エンジェル
天使	パワー
堕天使	ガギソン
堕天使	ニスロク
魔獣	**ネコマタ**
魔神	スサノオ
魔神	アスラおう
鬼神	オオクニヌシ
女神	**ノルン**
闘鬼	ベルセルク
闘鬼	ヤクシャ
邪龍	**バジリスク**

邪鬼	マカーブル
邪神	パズス
天使	カズフェル
天使	スラオシャ
天使	レミエル
堕天使	アガレス
堕天使	ミスラ
堕天使	ムールムール
邪神	バフォメット
天使	ライラ
堕天使	ニスロク
堕天使	オロバス
幻魔	ハヌマーン
邪鬼	マカーブル
天使	パワー
邪神	バフォメット
邪神	ニャルラトホテプ
鬼神	ビシャモンテン
魔獣	ケットシー
魔獣	オルトロス
邪龍	ピュートーン
邪鬼	マカーブル
邪龍	ファフニール
邪鬼	ロア
邪鬼	レギオン
邪鬼	クドラク
女神	ブラックマリア
闘鬼	メズキ
闘鬼	トケビ
闘鬼	ベルセルク
女神	ブリジット
闘鬼	ヤクシャ
精霊	フレイミーズ
霊鳥	ルフ
魔獣	ヘアリージャック
魔神	アスラおう
鬼神	オオクニヌシ
幻魔	ヘイムダル
邪鬼	マカーブル
妖獣	ベヒモス
妖精	ジャックランタン
妖精	シルキー
妖精	ローレライ
闘鬼	ベルセルク
女神	ラクシュミ
女神	ノルン
女神	ブラックマリア
堕天使	アガレス
堕天使	ミスラ
邪鬼	マカーブル
邪龍	バジリスク
邪龍	ヤム
邪龍	ピュートーン
魔神	マハカーラ
魔獣	カブラカン
堕天使	ミスラ
邪神	パズス
邪神	アバドン
邪神	トウテツ
闘鬼	トケビ
闘鬼	ベルセルク
堕天使	ムールムール
邪神	オーカス
邪神	パズス
闘鬼	ゴズキ
闘鬼	メズキ
闘鬼	トケビ
闘鬼	メズキ
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
堕天使	ムールムール
天使	メタトロン
邪神	オーカス
妖獣	モスマン
妖精	スプリガン
妖精	トロール
闘鬼	ヤクシャ
女神	ブリジット
女神	ラクシュミ
女神	ノルン
堕天使	オロバス
堕天使	デカラビア
堕天使	アガレス
魔神	ヤマ
魔獣	ケルベロス
邪龍	ヤム
邪鬼	マカーブル
天使	ライラ
邪神	アリオク
邪神	バフォメット
女神	ラクシュミ
闘鬼	ベルセルク
闘鬼	ヤクシャ
霊鳥	ルフ
精霊	アクアンズ
精霊	エアロス
精霊	フレイミーズ
邪鬼	レギオン
邪龍	ファフニール
幻魔	セイテンタイセイ
天使	レミエル
邪神	オーカス
邪神	パズス
邪鬼	ロア
邪龍	ファフニール
幻魔	ロイチェクタ
幻魔	ガネーシャ
幻魔	ロイチェクタ
邪鬼	ロア
邪鬼	レギオン
邪鬼	クドラク
妖精	ローレライ
妖獣	カトブレパス
妖獣	ベヒモス
妖獣	**カトブレパス**
精霊	アーシーズ
妖獣	モスマン
精霊	アクアンズ
妖獣	モスマン
魔王	アスタロト
妖精	ジャックランタン
妖精	シルキー
妖精	ローレライ
妖精	ヴィヴィアン
妖精	スプリガン
鬼女	ユキジョロウ
鬼女	ペリ
鬼女	ハリティー
鬼女	ランダ
魔神	アスラおう
幻魔	ジャンバヴァン
幻魔	トラロック
幻魔	ヘイムダル
龍王	アナンタ
邪龍	トウビョウ
邪龍	バジリスク
邪龍	ヤム
女神	アマテラス
妖精	ピクシー
妖精	キジムナー
妖精	ジャックフロスト
妖精	ジャックランタン
妖精	シルキー
妖精	ローレライ
女神	イシュタル
妖精	ヴィヴィアン
妖精	スプリガン
妖精	トロール
妖精	ヴィヴィアン
女神	イシュタル
女神	ラクシュミ
女神	ノルン
魔王	キングフロスト
魔王	ルキフグス
魔王	ヘカーテ
魔王	アスタロト
邪鬼	ウェンディゴ
闘鬼	ヤクシャ
闘鬼	オンギョウキ
精霊	エアロス
妖獣	ベヒモス
邪鬼	オーガ
闘鬼	オンギョウキ
魔神	オーディン
幻魔	ハヌマーン
幻魔	クーフーリン
幻魔	クルースニク
幻魔	セイテンタイセイ
幻魔	ロイチェクタ
幻魔	ガネーシャ
邪鬼	オグン
闘鬼	オンギョウキ
闘鬼	オンギョウキ
邪龍	トウビョウ
邪鬼	オーガ
邪鬼	オグン
邪鬼	ウェンディゴ
幻魔	ガネーシャ
魔神	トール
魔神	マハカーラ
魔神	オーディン
鬼女	キキーモラ
魔王	ロキ
女神	キクリヒメ
妖精	スプリガン
妖精	トロール
妖精	キジムナー
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
魔王	ロキ
魔王	ルシファー
魔王	キングフロスト
妖精	スプリガン
妖精	トロール
鬼女	ランダ
鬼女	ジャヒー
幻魔	クーフーリン
魔神	オーディン
魔神	ヤマ
魔神	シヴァ
邪龍	クエレブレ
龍王	ペンドラゴン
龍王	ケツアルカトル
龍王	セイリュウ
龍王	ヤマタノオロチ
闘鬼	トケビ
闘鬼	ベルセルク
闘鬼	ヤクシャ
邪鬼	クドラク
闘鬼	トケビ
闘鬼	ベルセルク
闘鬼	ヤクシャ
幻魔	クルースニク
魔神	マハカーラ
魔神	オーディン
魔神	ヤマ
魔神	シヴァ
龍王	ケツアルカトル
邪龍	ピュートーン
邪龍	クエレブレ
邪龍	ファフニール
闘鬼	ゴズキ
邪龍	ファフニール
邪鬼	マカーブル
闘鬼	コボルト
邪鬼	マカーブル
女神	サラスヴァティ
妖精	トロール
魔神	シヴァ
幻魔	ジャンバヴァン
幻魔	トラロック
幻魔	ヘイムダル
幻魔	ハヌマーン
幻魔	クーフーリン
幻魔	クルースニク
妖精	ジャックフロスト
女神	ノルン
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
魔王	ロキ
妖精	ジャックランタン
女神	ノルン
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
魔王	アスタロト
魔王	ロキ
鬼女	ジャヒー
魔王	キングフロスト
魔王	ルキフグス
幻魔	ジャンバヴァン
魔神	シヴァ
魔神	スサノオ
魔神	アスラおう
妖精	シルキー
女神	ラクシュミ
女神	ノルン
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
魔王	アスタロト
魔王	ロキ
魔神	スサノオ
幻魔	ジャンバヴァン
幻魔	トラロック
幻魔	ヘイムダル
幻魔	ハヌマーン
妖精	スプリガン
女神	キクリヒメ
女神	イシュタル
女神	ブリジット
女神	ラクシュミ
魔王	キングフロスト
魔王	ルキフグス
魔王	ヘカーテ
魔王	アスタロト
幻魔	セイテンタイセイ
魔神	トール
魔神	マハカーラ
魔神	オーディン
魔神	ヤマ
龍王	セイリュウ
邪龍	バジリスク
邪龍	ヤム
邪龍	ピュートーン
邪龍	クエレブレ
邪龍	トウビョウ
龍王	ヤマタノオロチ
龍王	アナンタ
龍王	ユルング
闘鬼	オンギョウキ
魔神	トール
幻魔	セイテンタイセイ
幻魔	ロイチェクタ
幻魔	ガネーシャ
闘鬼	トケビ
邪龍	クエレブレ
邪龍	ファフニール
邪鬼	クドラク
邪鬼	マカーブル
幻魔	トラロック
魔神	シヴァ
魔神	スサノオ
魔神	アスラおう
妖精	トロール
女神	サラスヴァティ
女神	キクリヒメ
女神	イシュタル
女神	ブリジット
魔王	キングフロスト
魔王	ルキフグス
女神	ノルン
妖精	ジャックフロスト
妖精	ジャックランタン
妖精	シルキー
妖精	ローレライ
妖精	ヴィヴィアン
邪龍	バジリスク
龍王	セイリュウ
龍王	ヤマタノオロチ
龍王	アナンタ
闘鬼	ヤクシャ
幻魔	ハヌマーン
魔神	オーディン
魔神	ヤマ
魔神	シヴァ
魔神	スサノオ
鬼女	ハリティー
魔王	ルキフグス
魔王	ヘカーテ
魔王	アスタロト
妖精	ピクシー
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
魔王	ルシファー
邪龍	ピュートーン
龍王	ケツアルカトル
龍王	セイリュウ
龍王	ヤマタノオロチ
闘鬼	ベルセルク
闘鬼	ヤクシャ
闘鬼	ビルヴィス
邪龍	ファフニール
邪鬼	マカーブル
邪龍	ファフニール
龍王	マカラ
龍王	ペンドラゴン
龍王	ケツアルカトル
闘鬼	ビルヴィス
闘鬼	ゴズキ
闘鬼	メズキ
闘鬼	トケビ
闘鬼	ベルセルク
女神	ブラックマリア
妖精	ピクシー
妖精	キジムナー
妖精	ジャックフロスト
妖精	ジャックランタン
妖精	シルキー
妖精	ローレライ
女神	ブリジット
妖精	ローレライ
妖精	ヴィヴィアン
妖精	スプリガン
妖精	トロール
精霊	フレイミーズ
妖獣	モスマン
幻魔	ヘイムダル
魔神	ヤマ
魔神	シヴァ
魔神	スサノオ
魔神	アスラおう
魔王	ヘカーテ
妖精	ローレライ
妖精	ヴィヴィアン
妖精	スプリガン
鬼女	ペリ
鬼女	ハリティー
鬼女	ランダ
鬼女	ペリ
魔王	ヘカーテ
魔王	アスタロト
魔王	ロキ
闘鬼	ベルセルク
邪龍	ヤム
邪龍	ピュートーン
邪龍	クエレブレ
邪龍	ファフニール
邪鬼	ロア
邪鬼	レギオン
邪鬼	クドラク
邪鬼	マカーブル
龍王	ペンドラゴン
邪龍	クエレブレ
邪龍	ファフニール
邪鬼	マカーブル
闘鬼	コボルト
闘鬼	ビルヴィス
闘鬼	ゴズキ
闘鬼	メズキ
闘鬼	トケビ
闘鬼	ベルセルク
龍王	マカラ
邪龍	ファフニール
魔神	マハカーラ
幻魔	クルースニク
幻魔	セイテンタイセイ
幻魔	ロイチェクタ
幻魔	ガネーシャ
闘鬼	メズキ
邪龍	ファフニール
邪鬼	マカーブル
妖獣	モスマン
精霊	アーシーズ
精霊	アクアンズ
精霊	フレイミーズ
闘鬼	ヤクシャ
邪龍	バジリスク
邪龍	ヤム
邪龍	ピュートーン
邪龍	クエレブレ
邪鬼	ウェンディゴ
邪鬼	ロア
邪鬼	レギオン
邪鬼	クドラク
魔神	ヤマ
幻魔	ヘイムダル
幻魔	ハヌマーン
幻魔	クーフーリン
幻魔	クルースニク
幻魔	セイテンタイセイ
幻魔	ロイチェクタ
龍王	ヤマタノオロチ
邪龍	トウビョウ
邪龍	バジリスク
邪龍	ヤム
邪龍	ピュートーン
邪龍	クエレブレ
邪龍	ヤム
龍王	セイリュウ
龍王	ヤマタノオロチ
龍王	アナンタ
闘鬼	ベルセルク
闘鬼	ヤクシャ
鬼女	ユキジョロウ
魔王	アスタロト
魔王	ロキ
龍王	ユルング
邪龍	トウビョウ
女神	ラクシュミ
妖精	シルキー
妖精	ローレライ
妖精	ヴィヴィアン
妖精	スプリガン
鬼女	ランダ
魔王	キングフロスト
魔王	ルキフグス
魔王	ヘカーテ
魔王	アスタロト
鬼女	リリム
魔王	ロキ
魔王	ルキフグス
妖精	ヴィヴィアン
妖精	スプリガン
妖精	トロール
鬼女	ハリティー
鬼女	ランダ
鬼女	ジャヒー
魔王	ルシファー
妖精	ピクシー
妖精	キジムナー
邪鬼	レギオン
闘鬼	ベルセルク
闘鬼	ヤクシャ
邪鬼	ロア
闘鬼	ベルセルク
闘鬼	ヤクシャ
幻魔	ロイチェクタ
魔神	トール
魔神	マハカーラ
魔神	オーディン
魔神	ヤマ
妖精	ローレライ
女神	ブリジット
女神	ラクシュミ
女神	ノルン
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
魔王	ヘカーテ
魔王	アスタロト
魔王	ロキ
魔王	ロキ
妖精	キジムナー
妖精	ジャックフロスト
妖精	ジャックランタン
妖精	シルキー
妖精	ローレライ
魔獣	**カブラカン**
堕天使	アガレス
邪龍	ファフニール
邪鬼	マカーブル
龍王	アナンタ
妖精	ヴィヴィアン
妖精	スプリガン
妖精	トロール
天使	アニエル
闘鬼	オンギョウキ
女神	アマテラス
幻魔	クーフーリン
幻魔	クルースニク
幻魔	セイテンタイセイ
幻魔	ロイチェクタ
幻魔	ガネーシャ
妖精	ヴィヴィアン
龍王	アナンタ
龍王	ユルング
幻魔	ガネーシャ
闘鬼	オンギョウキ
霊鳥	ヴィゾフニル
闘鬼	オンギョウキ
精霊	エアロス
魔獣	ケルベロス
闘鬼	オンギョウキ
天使	パワー
天使	ライラ
天使	アニエル
天使	カズフェル
天使	スラオシャ
天使	レミエル
天使	メタトロン
霊鳥	ヴィゾフニル
霊鳥	バイブ・カハ
霊鳥	ルフ
霊鳥	カウ
霊鳥	ガルーダ
妖精	シルキー
妖精	ローレライ
妖精	ヴィヴィアン
妖精	スプリガン
妖精	トロール
霊鳥	カウ
闘鬼	ヤクシャ
闘鬼	オンギョウキ
天使	カズフェル
闘鬼	ヤクシャ
闘鬼	オンギョウキ
幻魔	ガネーシャ
女神	ラクシュミ
女神	ノルン
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
妖精	ヴィヴィアン
妖精	スプリガン
妖精	トロール
霊鳥	ガルーダ
闘鬼	ベルセルク
闘鬼	ヤクシャ
闘鬼	オンギョウキ
幻魔	クーフーリン
女神	アマテラス
妖精	トロール
邪龍	クエレブレ
堕天使	ミスラ
堕天使	ムールムール
邪鬼	クドラク
堕天使	ミスラ
堕天使	ムールムール
鬼女	ジャヒー
幻魔	クルースニク
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
妖精	トロール
魔獣	ケルベロス
精霊	エアロス
精霊	フレイミーズ
鬼女	ジャヒー
邪鬼	クドラク
邪鬼	マカーブル
妖精	シルキー
龍王	ユルング
闘鬼	オンギョウキ
妖精	スプリガン
龍王	ヤマタノオロチ
龍王	アナンタ
龍王	ユルング
幻魔	セイテンタイセイ
幻魔	ロイチェクタ
幻魔	ガネーシャ
闘鬼	ヤクシャ
闘鬼	オンギョウキ
天使	スラオシャ
闘鬼	ベルセルク
闘鬼	ヤクシャ
闘鬼	オンギョウキ
幻魔	セイテンタイセイ
女神	ノルン
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
妖精	スプリガン
妖精	トロール
龍王	セイリュウ
妖精	トロール
堕天使	デカラビア
邪龍	ファフニール
邪鬼	マカーブル
闘鬼	トケビ
天使	メタトロン
妖精	トロール
龍王	セイリュウ
龍王	ヤマタノオロチ
龍王	アナンタ
龍王	ユルング
幻魔	クーフーリン
幻魔	クルースニク
幻魔	セイテンタイセイ
幻魔	ロイチェクタ
幻魔	ガネーシャ
闘鬼	ベルセルク
闘鬼	ヤクシャ
闘鬼	オンギョウキ
女神	ノルン
幻魔	セイテンタイセイ
幻魔	ロイチェクタ
幻魔	ガネーシャ
霊鳥	バイブ・カハ
闘鬼	オンギョウキ
天使	パワー
闘鬼	オンギョウキ
邪龍	ピュートーン
堕天使	ムールムール
邪龍	ファフニール
堕天使	デカラビア
堕天使	アガレス
堕天使	ミスラ
堕天使	ムールムール
女神	ブラックマリア
幻魔	クルースニク
幻魔	セイテンタイセイ
幻魔	ロイチェクタ
幻魔	ガネーシャ
精霊	フレイミーズ
魔獣	ケルベロス
闘鬼	ベルセルク
天使	スラオシャ
天使	レミエル
天使	メタトロン
霊鳥	ガルーダ
妖精	トロール
邪鬼	マカーブル
堕天使	デカラビア
堕天使	アガレス
堕天使	ミスラ
堕天使	ムールムール
鬼女	ランダ
鬼女	ジャヒー
堕天使	ミスラ
邪龍	クエレブレ
邪龍	ファフニール
邪鬼	クドラク
邪鬼	マカーブル
堕天使	ムールムール
邪龍	ピュートーン
邪龍	クエレブレ
邪龍	ファフニール
邪鬼	レギオン
邪鬼	クドラク
邪鬼	マカーブル
闘鬼	メズキ
天使	メタトロン
天使	メタトロン
闘鬼	メズキ
闘鬼	トケビ
闘鬼	ベルセルク
闘鬼	ヤクシャ
闘鬼	オンギョウキ
闘鬼	ヤクシャ
天使	カズフェル
天使	スラオシャ
天使	レミエル
天使	メタトロン
霊鳥	カウ
霊鳥	ガルーダ
妖精	スプリガン
妖精	トロール
龍王	ヤマタノオロチ
妖精	スプリガン
妖精	トロール
龍王	ユルング
妖精	シルキー
妖精	ローレライ
妖精	ヴィヴィアン
妖精	スプリガン
妖精	トロール
天使	ライラ
闘鬼	オンギョウキ
女神	ラクシュミ
幻魔	ロイチェクタ
幻魔	ガネーシャ
鬼女	ランダ
邪鬼	マカーブル
霊鳥	ルフ
闘鬼	オンギョウキ
邪鬼	レギオン
堕天使	ムールムール
天使	レミエル
闘鬼	ベルセルク
闘鬼	ヤクシャ
闘鬼	オンギョウキ
幻魔	ロイチェクタ
女神	ラクシュミ
女神	ノルン
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
妖精	スプリガン
妖精	トロール
妖精	ローレライ
龍王	ユルング
闘鬼	オンギョウキ
鬼女	**ジャヒー**
妖獣	アーヴァンク
鬼神	オオクニヌシ
精霊	アーシーズ
鬼女	ランダ
堕天使	アガレス
女神	ラクシュミ
女神	ノルン
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
魔獣	ケルベロス
魔獣	カブラカン
精霊	アクアンズ
鬼女	ランダ
魔王	アスタロト
邪鬼	マカーブル
魔神	アスラおう
霊鳥	スパルナ
霊鳥	ヴィゾフニル
霊鳥	バイブ・カハ
霊鳥	ルフ
霊鳥	カウ
霊鳥	ガルーダ
天使	アニエル
鬼神	コウモクテン
鬼神	ビシャモンテン
鬼神	オオクニヌシ
女神	アマテラス
堕天使	ニスロク
堕天使	オロバス
堕天使	デカラビア
堕天使	アガレス
堕天使	ミスラ
堕天使	ムールムール
邪鬼	ロア
邪鬼	レギオン
邪鬼	クドラク
邪鬼	マカーブル
女神	イシュタル
堕天使	ムールムール
妖精	ヴィヴィアン
魔獣	ケルベロス
魔獣	カブラカン
霊鳥	ヴィゾフニル
魔神	アスラおう
邪鬼	ウェンディゴ
魔王	ルシファー
鬼神	ウベルリ
天使	メタトロン
天使	エンジェル
鬼神	オオクニヌシ
鬼神	オオクニヌシ

天使	エンジェル
天使	パワー
天使	ライラ
天使	アニエル
天使	カズフェル
天使	スラオシャ
天使	レミエル
天使	メタトロン
妖獣	ガルム
妖獣	アーヴァンク
妖獣	モスマン
妖獣	カトブレパス
妖獣	ベヒモス
邪鬼	オーガ
魔王	ルシファー
魔神	オーディン
霊鳥	ガルーダ
邪鬼	オグン
魔王	ルシファー
魔獣	オルトロス
堕天使	ムールムール
妖精	トロール
堕天使	オロバス
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
魔獣	カブラカン
霊鳥	カウ
魔神	ヤマ
魔神	シヴァ
魔神	スサノオ
魔神	アスラおう
邪龍	クエレブレ
邪龍	ファフニール
天使	カズフェル
鬼神	タケミカヅチ
鬼神	ゾウチョウテン
鬼神	コウモクテン
鬼神	ビシャモンテン
鬼神	オオクニヌシ
妖獣	カトブレパス
鬼神	ゾウチョウテン
鬼神	コウモクテン
鬼神	ビシャモンテン
鬼神	オオクニヌシ
魔獣	カブラカン
堕天使	オロバス
堕天使	デカラビア
堕天使	アガレス
堕天使	ミスラ
堕天使	ムールムール
妖精	ローレライ
妖精	ヴィヴィアン
妖精	スプリガン
妖精	トロール
霊鳥	ガルーダ
魔神	マハカーラ
魔神	オーディン
魔神	ヤマ
魔神	シヴァ
魔神	スサノオ
魔神	アスラおう
邪龍	ヤム
邪龍	ピュートーン
邪龍	クエレブレ
邪龍	ファフニール
妖獣	ガルム
鬼神	オオクニヌシ
邪龍	クエレブレ
霊鳥	カウ
霊鳥	ガルーダ
邪鬼	クドラク
女神	ノルン
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
魔王	ロキ
魔王	ルシファー
魔獣	ケットシー
堕天使	ムールムール
魔獣	ケルベロス
堕天使	アガレス
堕天使	ミスラ
堕天使	ムールムール
妖精	ヴィヴィアン
妖精	スプリガン
妖精	トロール
鬼神	コウモクテン
天使	アニエル
天使	カズフェル
天使	スラオシャ
天使	レミエル
天使	メタトロン
妖獣	カトブレパス
妖獣	ベヒモス
魔神	シヴァ
霊鳥	ルフ
霊鳥	カウ
霊鳥	ガルーダ
魔神	スサノオ
霊鳥	バイブ・カハ
霊鳥	ルフ
霊鳥	カウ
霊鳥	ガルーダ
霊鳥	スパルナ
魔神	アスラおう
妖精	スプリガン
魔獣	ケルベロス
魔獣	カブラカン
天使	スラオシャ
鬼神	タケミカヅチ
鬼神	ゾウチョウテン
鬼神	コウモクテン
鬼神	ビシャモンテン
鬼神	オオクニヌシ
鬼神	ゾウチョウテン
天使	カズフェル
天使	スラオシャ
天使	レミエル
天使	メタトロン
妖獣	カトブレパス
妖獣	ベヒモス
鬼神	タケミカヅチ
天使	カズフェル
天使	スラオシャ
天使	レミエル
天使	メタトロン
妖獣	カトブレパス
妖獣	ベヒモス
堕天使	デカラビア
女神	ノルン
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
魔獣	カブラカン
妖精	トロール
魔獣	オルトロス
魔獣	ケルベロス
魔獣	カブラカン
鬼神	ナラギリ
天使	レミエル
天使	メタトロン
堕天使	ニスロク
女神	アマテラス
女神	ノルン
堕天使	デカラビア
堕天使	アガレス
堕天使	ミスラ
堕天使	ムールムール
邪鬼	クドラク
邪鬼	マカーブル
霊鳥	バイブ・カハ
魔神	スサノオ
魔神	アスラおう
邪龍	ファフニール
天使	パワー
鬼神	オオクニヌシ
鬼神	ビシャモンテン
天使	ライラ
天使	アニエル
天使	カズフェル
天使	スラオシャ
天使	レミエル
天使	メタトロン
妖獣	モスマン
妖獣	カトブレパス
妖獣	ベヒモス
邪龍	ピュートーン
霊鳥	ガルーダ
邪龍	ファフニール
霊鳥	バイブ・カハ
霊鳥	ルフ
霊鳥	カウ
霊鳥	ガルーダ
女神	ブラックマリア
堕天使	オロバス
堕天使	デカラビア
堕天使	アガレス
堕天使	ミスラ
堕天使	ムールムール
邪鬼	レギオン
邪鬼	クドラク
邪鬼	マカーブル
女神	ブリジット
堕天使	ミスラ
堕天使	ムールムール
邪鬼	マカーブル
精霊	フレイミーズ
鬼女	ランダ
魔王	ヘカーテ
邪鬼	マカーブル
妖獣	ベヒモス
鬼神	タケミカヅチ
鬼神	ゾウチョウテン
鬼神	コウモクテン
鬼神	ビシャモンテン
鬼神	オオクニヌシ
邪鬼	マカーブル
女神	ブリジット
女神	ラクシュミ
女神	ノルン
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
魔王	ルキフグス
魔王	ヘカーテ
魔王	アスタロト
魔王	ロキ
魔王	ルシファー
魔神	マハカーラ
霊鳥	ガルーダ
堕天使	ミスラ
女神	ブリジット
女神	ラクシュミ
女神	ノルン
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
魔獣	ケルベロス
魔獣	カブラカン
堕天使	ムールムール
女神	イシュタル
女神	ブリジット
女神	ラクシュミ
女神	ノルン
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
魔獣	ケットシー
魔獣	オルトロス
魔獣	ケルベロス
魔獣	カブラカン
天使	メタトロン
鬼神	ウベルリ
鬼神	ナラギリ
鬼神	タケミカヅチ
鬼神	ゾウチョウテン
鬼神	コウモクテン
鬼神	ビシャモンテン
鬼神	オオクニヌシ
妖獣	モスマン
鬼神	ビシャモンテン
鬼神	オオクニヌシ
魔神	ヤマ
霊鳥	カウ
霊鳥	ガルーダ
邪龍	ヤム
霊鳥	ガルーダ
天使	ライラ
鬼神	ビシャモンテン
鬼神	オオクニヌシ
女神	ラクシュミ
堕天使	アガレス
堕天使	ミスラ
堕天使	ムールムール
邪鬼	マカーブル
鬼女	ランダ
精霊	アーシーズ
精霊	アクアンズ
精霊	フレイミーズ
魔王	ルキフグス
邪鬼	マカーブル
魔王	ルシファー
邪鬼	オーガ
邪鬼	オグン
邪鬼	ウェンディゴ
邪鬼	ロア
邪鬼	レギオン
邪鬼	クドラク
邪鬼	マカーブル
霊鳥	ルフ
魔神	シヴァ
魔神	スサノオ
魔神	アスラおう
邪龍	ファフニール
邪鬼	レギオン
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
魔王	ロキ
魔王	ルシファー
天使	レミエル
鬼神	ナラギリ
鬼神	タケミカヅチ
鬼神	ゾウチョウテン
鬼神	コウモクテン
鬼神	ビシャモンテン
鬼神	オオクニヌシ
邪鬼	ロア
女神	アマテラス
魔王	ルシファー
妖精	ローレライ
魔獣	カブラカン
魔王	ロキ
邪鬼	レギオン
邪鬼	クドラク
邪鬼	マカーブル

魔神 スサノオ

精霊	アーシーズ
魔神	アスラおう
神獣	アイラーヴァタ
龍王	ユルング
鬼神	オオクニヌシ
精霊	アクアンズ
魔神	アスラおう
魔王	アスタロト
女神	アマテラス
邪神	ニャルラトホテプ
魔神	アスラおう
精霊	アーシーズ
精霊	アクアンズ
精霊	エアロス
精霊	フレイミーズ
龍王	アナンタ
邪神	アリオク
邪神	バフォメット
神獣	ウカノミタマ
神獣	バロン
邪神	アバドン
龍王	ユルング
魔王	ルシファー
女神	アマテラス
邪神	アリオク
邪神	バフォメット
魔王	アスタロト
魔王	ロキ
邪神	アリオク
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
龍王	アナンタ
龍王	ユルング
女神	イシュタル
魔王	ルシファー
神獣	ウカノミタマ
龍王	アナンタ
龍王	ユルング
鬼神	オオクニヌシ
精霊	エアロス
魔神	アスラおう
鬼神	オオクニヌシ
霊鳥	ルフ
霊鳥	カウ
神獣	アイラーヴァタ
神獣	ウカノミタマ
霊鳥	カウ
鬼神	オオクニヌシ
霊鳥	ガルーダ
鬼神	コウモクテン
鬼神	ビシャモンテン
鬼神	コウモクテン
霊鳥	ガルーダ
龍王	セイリュウ
邪神	ニャルラトホテプ
邪神	トウテツ
龍王	ユルング
邪神	ニャルラトホテプ
女神	ラクシュミ
女神	ノルン
龍王	セイリュウ
龍王	ヤマタノオロチ
魔王	アスタロト
魔王	ロキ
女神	ノルン
邪神	バフォメット
邪神	ニャルラトホテプ
邪神	バズス
魔王	ルシファー
邪神	バフォメット
女神	ノルン
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
龍王	ヤマタノオロチ
龍王	アナンタ
魔王	ロキ
神獣	バロン
龍王	ヤマタノオロチ
龍王	アナンタ
鬼神	ビシャモンテン
鬼神	ビシャモンテン
霊鳥	ガルーダ
神獣	バロン
女神	ブラックマリア
邪神	アリオク
邪神	バフォメット
魔王	ロキ
女神	ブリジット
魔王	ルシファー
精霊	フレイミーズ
魔神	アスラおう
龍王	ヤマタノオロチ
邪神	バフォメット
邪神	ニャルラトホテプ
神獣	バロン
龍王	ユルング
邪神	アバドン
邪神	トウテツ
邪神	アリオク
神獣	アイラーヴァタ
神獣	ウカノミタマ
女神	ラクシュミ
邪神	ニャルラトホテプ
魔王	ルシファー
女神	イシュタル
女神	ブリジット
邪神	バズス
邪神	アバドン
霊鳥	ルフ
鬼神	オオクニヌシ
魔王	ロキ
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
邪神	バフォメット
邪神	ニャルラトホテプ

妖精 スプリガン

妖獣	アーヴァンク
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
精霊	アーシーズ
妖精	ヴィヴィアン
神獣	アイラーヴァタ
邪鬼	マカーブル
精霊	アクアンズ
妖精	ヴィヴィアン
魔神	アスラおう
鬼神	ウベルリ
鬼神	ナラギリ
龍王	アナンタ
女神	キクリヒメ
女神	イシュタル
女神	ブリジット
女神	アマテラス
龍王	ペンドラゴン
龍王	ケツアルカトル
妖獣	アーヴァンク
妖獣	モスマン
女神	イシュタル
龍王	アナンタ
妖獣	ベヒモス
妖精	ヴィヴィアン
精霊	アーシーズ
精霊	アクアンズ
精霊	エアロス
神獣	ウカノミタマ
邪鬼	クドラク
鬼神	ウベルリ
魔神	アスラおう
闘鬼	オンギョウキ
精霊	エアロス
妖精	ヴィヴィアン
鬼神	オオクニヌシ
魔神	トール
闘鬼	コボルト
闘鬼	ビルヴィス
闘鬼	ゴズキ
闘鬼	メズキ
魔神	オーディン
鬼神	コウモクテン
鬼神	ビシャモンテン
魔獣	オルトロス
鬼女	ジャヒー
闘鬼	オンギョウキ
魔獣	ヘアリージャック
魔獣	ネコマタ
鬼神	ウベルリ
鬼女	キキーモラ
鬼女	リリム
鬼女	ユキジョロウ
妖獣	カトブレパス
女神	ブリジット
女神	ラクシュミ
魔獣	カブラカン
闘鬼	トケビ
鬼女	ペリ
鬼女	ハリティー
鬼女	キキーモラ
闘鬼	オンギョウキ
女神	キクリヒメ
龍王	アナンタ
龍王	ユルング
妖獣	ベヒモス
邪鬼	クドラク
神獣	ウカノミタマ
龍王	ケツアルカトル
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
魔獣	ケットシー
鬼女	ジャヒー
魔獣	ケルベロス
闘鬼	ベルセルク
闘鬼	ヤクシャ
鬼女	ハリティー
鬼女	ランダ
鬼神	コウモクテン
魔神	オーディン
魔神	ヤマ
闘鬼	ベルセルク
闘鬼	ゴズキ
鬼神	オオクニヌシ
闘鬼	コボルト
鬼神	オオクニヌシ
女神	サラスヴァティ
龍王	ユルング
魔神	シヴァ
鬼神	タケミカヅチ
鬼女	ジャヒー
魔獣	ケットシー
魔獣	オルトロス
闘鬼	トケビ
魔神	スサノオ
鬼神	ナラギリ
龍王	セイリュウ
女神	ラクシュミ
女神	ノルン
鬼神	ゾウチョウテン
魔神	ヤマ
闘鬼	ベルセルク
闘鬼	ヤクシャ
鬼神	タケミカヅチ
魔神	シヴァ
闘鬼	ヤクシャ
魔神	トール
鬼神	オオクニヌシ
闘鬼	トケビ
魔獣	カブラカン
鬼神	ビシャモンテン
鬼女	ジャヒー
妖精	トロール
精霊	フレイミーズ
鬼神	ナラギリ
魔神	スサノオ
魔神	アスラおう
魔獣	ネコマタ
闘鬼	オンギョウキ
女神	ノルン
龍王	セイリュウ
神獣	ハクタク
邪鬼	マカーブル
鬼女	ハリティー
魔獣	ケルベロス
魔獣	カブラカン
闘鬼	ヤクシャ
神獣	バロン
邪鬼	ロア
邪鬼	レギオン
鬼神	ビシャモンテン
魔神	マハカーラ
魔神	オーディン
闘鬼	トケビ
闘鬼	ベルセルク
闘鬼	ビルヴィス
鬼神	オオクニヌシ
女神	ブラックマリア
龍王	ケツアルカトル
妖獣	アーヴァンク
妖獣	モスマン
女神	ブリジット
龍王	ヤマタノオロチ
龍王	アナンタ
妖獣	カトブレパス
妖獣	ベヒモス
精霊	フレイミーズ
妖精	トロール
魔獣	ヘアリージャック
闘鬼	オンギョウキ
妖獣	ベヒモス
女神	キクリヒメ
女神	イシュタル
女神	ブリジット
鬼女	ペリ
魔獣	カブラカン
闘鬼	ベルセルク
魔獣	ケルベロス
鬼神	ゾウチョウテン
鬼神	コウモクテン
鬼神	ビシャモンテン
鬼女	ランダ
龍王	ペンドラゴン
女神	アマテラス
邪鬼	マカーブル
神獣	ハクタク
神獣	アイラーヴァタ
魔神	マハカーラ
鬼神	ビシャモンテン
闘鬼	メズキ
鬼神	オオクニヌシ
妖獣	モスマン
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
闘鬼	ヤクシャ
魔獣	ケルベロス
鬼神	タケミカヅチ
鬼神	ゾウチョウテン
鬼女	ハリティー
鬼女	ランダ
魔神	ヤマ
鬼神	ゾウチョウテン
鬼神	コウモクテン
龍王	ヤマタノオロチ
女神	ブリジット
女神	ラクシュミ
鬼女	ユキジョロウ
闘鬼	オンギョウキ
龍王	ユルング
女神	サラスヴァティ
女神	キクリヒメ
女神	ラクシュミ
龍王	セイリュウ
龍王	ヤマタノオロチ
妖獣	カトブレパス
鬼女	ランダ
魔獣	ケルベロス
闘鬼	ベルセルク
闘鬼	ヤクシャ
鬼女	リリム
闘鬼	オンギョウキ
邪鬼	レギオン
神獣	バロン
邪鬼	ロア
神獣	バロン

天使 スラオシャ

精霊	アーシーズ
天使	レミエル
堕天使	アガレス
妖精	トロール
精霊	アクアンズ
天使	カズフェル
魔神	アスラおう
龍王	セイリュウ
龍王	アナンタ
魔神	ヤマ
鬼神	ゾウチョウテン
鬼神	コウモクテン
女神	アマテラス
霊鳥	ルフ
霊鳥	カウ
妖精	ヴィヴィアン
堕天使	ムールムール
神獣	ウカノミタマ
霊鳥	ガルーダ
魔獣	カブラカン
精霊	エアロス
天使	レミエル
鬼神	オオクニヌシ
龍王	ケツアルカトル
魔神	オーディン
龍王	ユルング
霊鳥	カウ
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
神獣	バロン
幻魔	ロイチェクタ
幻魔	ガネーシャ
天使	カズフェル
精霊	アクアンズ
精霊	フレイミーズ
幻魔	ガネーシャ
霊鳥	カウ
魔獣	カブラカン
神獣	ウカノミタマ
霊鳥	ガルーダ
女神	ラクシュミ
女神	ノルン
神獣	ウカノミタマ
幻魔	クルースニク
幻魔	セイテンタイセイ
幻魔	クルースニク
霊鳥	ガルーダ
龍王	ケツアルカトル
鬼神	オオクニヌシ
魔獣	ケルベロス
神獣	バロン
鬼神	コウモクテン
龍王	ヤマタノオロチ
龍王	アナンタ
魔神	シヴァ
龍王	ヤマタノオロチ
魔神	スサノオ
龍王	セイリュウ
妖精	スプリガン
堕天使	ミスラ
堕天使	ムールムール
幻魔	セイテンタイセイ
霊鳥	ガルーダ
龍王	セイリュウ
魔神	スサノオ
魔神	アスラおう
鬼神	ゾウチョウテン
龍王	アナンタ
鬼神	タケミカヅチ
龍王	ユルング
妖精	トロール
堕天使	アガレス
女神	ノルン
霊鳥	ガルーダ
神獣	バロン
霊鳥	カウ
魔獣	ケルベロス
鬼神	ビシャモンテン
龍王	ヤマタノオロチ
女神	ブラックマリア
霊鳥	カウ
精霊	フレイミーズ
天使	カズフェル
堕天使	ミスラ
妖精	スプリガン
堕天使	ムールムール
妖精	ヴィヴィアン
妖精	スプリガン
魔神	ヤマ
龍王	アナンタ
龍王	ヤマタノオロチ
魔神	シヴァ
鬼神	コウモクテン
鬼神	ビシャモンテン
龍王	ユルング
魔神	オーディン
鬼神	タケミカヅチ
女神	ラクシュミ
霊鳥	ガルーダ
霊鳥	ルフ
女神	アマテラス
天使	レミエル
精霊	アーシーズ
精霊	エアロス
幻魔	ロイチェクタ
霊鳥	カウ

闘鬼 トケビ

妖獣	アーヴァンク
魔神	トール
龍王	マカラ
龍王	ペンドラゴン
魔獣	ネコマタ
魔獣	ケットシー
精霊	アーシーズ
闘鬼	メズキ
精霊	アクアンズ
闘鬼	ベルセルク
邪神	アバドン
妖精	ピクシー
妖精	キジムナー
女神	イシュタル
鬼神	ウベルリ
邪鬼	ウェンディゴ
魔獣	ケットシー
鬼神	ウベルリ
女神	イシュタル
女神	ブリジット
精霊	エアロス
闘鬼	ベルセルク
邪神	オーカス
妖精	ジャックランタン
妖精	シルキー
魔神	オーディン
妖獣	ワイラ
妖獣	ガルム
邪鬼	オグン
魔獣	オルトロス
魔獣	オルトロス
妖獣	ワイラ
妖獣	ガルム
邪鬼	オグン
堕天使	オロバス
神獣	ヘケト
魔獣	カブソ
邪鬼	クドラク
妖獣	ガルム
魔神	オーディン
龍王	ケツアルカトル
魔獣	オルトロス
鬼女	キキーモラ
幻魔	ハヌマーン
幻魔	クーフーリン
女神	キクリヒメ
鬼神	ナラギリ
妖精	キジムナー

邪神	パズス
邪神	アバドン
幻魔	クーフーリン
鬼女	キキーモラ
邪鬼	クドラク
魔獣	カブソ
龍王	ケツアルカトル
妖獣	ガルム
魔獣	ケットシー
妖獣	アーヴァンク
邪鬼	ウェンディゴ
女神	サラスヴァティ
鬼神	ナラギリ
神獣	シーサー
堕天使	ニスロク
妖精	ジャックフロスト
邪神	パズス
妖精	ジャックランタン
邪神	オーカス
幻魔	ジャンバヴァン
鬼女	ハリティー
妖精	シルキー
邪神	オーカス
邪神	トウテツ
妖精	ピクシー
魔神	トール
妖獣	アーヴァンク
妖獣	モスマン
幻魔	トラロック
鬼女	ペリ
鬼神	ナラギリ
女神	サラスヴァティ
女神	キクリヒメ
堕天使	ニスロク
神獣	シーサー
魔獣	ネコマタ
妖獣	アーヴァンク
邪鬼	ロア
邪神	パズス
妖精	キジムナー
妖精	ジャックフロスト
幻魔	ハヌマーン
鬼女	キキーモラ
鬼女	リリム
鬼女	ユキジョロウ
鬼女	ハリティー
幻魔	ジャンバヴァン
妖精	ピクシー
邪神	アバドン
邪神	トウテツ
女神	ブリジット
鬼神	ウベルリ
精霊	フレイミーズ
闘鬼	メズキ
魔獣	ヘアリージャック
妖獣	モスマン
邪鬼	レギオン
幻魔	ヘイムダル
鬼女	ユキジョロウ
鬼女	ペリ
神獣	ヘケト
堕天使	オロバス
鬼女	ペリ
幻魔	トラロック

幻魔	ヘイムダル
闘鬼	ベルセルク
精霊	アクアンズ
精霊	エアロス
龍王	ペンドラゴン
妖獣	アーヴァンク
龍王	マカラ
妖獣	アーヴァンク
妖獣	モスマン
闘鬼	メズキ
精霊	アーシーズ
精霊	フレイミーズ
妖獣	モスマン
魔神	トール
龍王	マカラ
魔獣	ヘアリージャック
鬼女	ユキジョロウ
幻魔	ヘイムダル
幻魔	ハヌマーン
鬼女	リリム
幻魔	ハヌマーン
邪鬼	レギオン
魔獣	ヘアリージャック
邪鬼	ロア
魔獣	ネコマタ
妖獣	ワイラ
魔神	オーディン
魔獣	オルトロス
妖精	**トロール**
精霊	アーシーズ
妖精	スプリガン
精霊	アクアンズ
妖精	スプリガン
魔神	アスラおう
鬼神	タケミカヅチ
鬼神	ゾウチョウテン
鬼神	コウモクテン
鬼神	ビシャモンテン
鬼神	オオクニヌシ
龍王	アナンタ
女神	ラクシュミ
女神	ノルン
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
女神	アマテラス
龍王	セイリュウ
龍王	ヤマタノオロチ
龍王	アナンタ
龍王	ユルング
妖獣	カトブレパス
妖獣	ベヒモス
女神	イシュタル
龍王	ユルング
神獣	ウカノミタマ
邪鬼	マカーブル
精霊	エアロス
妖精	スプリガン
鬼神	オオクニヌシ
魔神	マハカーラ
魔神	オーディン
魔神	ヤマ
魔神	シヴァ
魔神	スサノオ
魔神	アスラおう

闘鬼	トケビ
闘鬼	ベルセルク
闘鬼	ヤクシャ
闘鬼	オンギョウキ
魔神	オーディン
鬼神	オオクニヌシ
魔獣	オルトロス
闘鬼	オンギョウキ
闘鬼	オンギョウキ
魔獣	ケットシー
魔獣	オルトロス
魔獣	ケルベロス
魔獣	カブラカン
鬼神	ナラギリ
鬼神	タケミカヅチ
鬼神	ゾウチョウテン
鬼神	コウモクテン
鬼神	ビシャモンテン
鬼神	オオクニヌシ
鬼女	ペリ
鬼女	ハリティー
鬼女	ランダ
鬼女	ジャヒー
妖獣	カトブレパス
女神	ノルン
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
魔獣	カブラカン
闘鬼	ベルセルク
闘鬼	ヤクシャ
闘鬼	オンギョウキ
鬼女	ランダ
鬼女	ジャヒー
邪鬼	クドラク
神獣	バロン
魔獣	ケットシー
闘鬼	オンギョウキ
魔獣	ケルベロス
闘鬼	オンギョウキ
鬼女	ジャヒー
鬼神	コウモクテン
魔神	シヴァ
魔神	スサノオ
魔神	アスラおう
闘鬼	ヤクシャ
闘鬼	オンギョウキ
魔神	シヴァ
鬼神	ゾウチョウテン
鬼神	コウモクテン
鬼神	ビシャモンテン
鬼神	オオクニヌシ
鬼女	ジャヒー
魔獣	ケルベロス
魔獣	カブラカン
闘鬼	ベルセルク
闘鬼	ヤクシャ
闘鬼	オンギョウキ
魔神	スサノオ
鬼神	タケミカヅチ
鬼神	ゾウチョウテン
鬼神	コウモクテン
鬼神	ビシャモンテン
鬼神	オオクニヌシ
妖精	スプリガン

精霊	アーシーズ
精霊	アクアンズ
精霊	エアロス
龍王	セイリュウ
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
鬼神	ゾウチョウテン
魔神	シヴァ
魔神	スサノオ
魔神	アスラおう
闘鬼	オンギョウキ
鬼神	タケミカヅチ
魔神	スサノオ
魔神	アスラおう
闘鬼	オンギョウキ
闘鬼	トケビ
鬼神	オオクニヌシ
鬼神	ナラギリ
闘鬼	オンギョウキ
女神	ノルン
龍王	ヤマタノオロチ
龍王	アナンタ
龍王	ユルング
妖獣	カトブレパス
妖獣	ベヒモス
鬼女	ハリティー
闘鬼	オンギョウキ
神獣	バロン
邪鬼	クドラク
邪鬼	マカーブル
鬼神	ビシャモンテン
魔神	ヤマ
魔神	シヴァ
魔神	スサノオ
魔神	アスラおう
闘鬼	ヤクシャ
闘鬼	オンギョウキ
女神	ブラックマリア
龍王	セイリュウ
龍王	ヤマタノオロチ
龍王	アナンタ
龍王	ユルング
妖獣	カトブレパス
妖獣	ベヒモス
女神	ブリジット
龍王	ユルング
妖獣	ベヒモス
女神	ラクシュミ
女神	ノルン
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
鬼女	ペリ
闘鬼	オンギョウキ
闘鬼	ベルセルク
魔獣	カブラカン
鬼神	オオクニヌシ
鬼女	ジャヒー
邪鬼	マカーブル
神獣	ウカノミタマ
神獣	バロン
魔神	マハカーラ
鬼神	オオクニヌシ
闘鬼	ヤクシャ
魔獣	カブラカン

鬼神	コウモクテン
鬼神	ビシャモンテン
鬼神	オオクニヌシ
鬼女	ジャヒー
魔神	ヤマ
鬼神	ビシャモンテン
鬼神	オオクニヌシ
龍王	ヤマタノオロチ
女神	ノルン
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
龍王	ユルング
女神	イシュタル
女神	ブリジット
女神	ラクシュミ
女神	ノルン
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
女神	ラクシュミ
龍王	アナンタ
龍王	ユルング
妖獣	ベヒモス
鬼女	ランダ
魔獣	カブラカン
闘鬼	オンギョウキ
邪神	**バフォメット**
精霊	アーシーズ
邪神	ニャルラトホテプ
堕天使	アガレス
魔王	ロキ
精霊	アクアンズ
邪神	ニャルラトホテプ
魔王	アスタロト
魔神	シヴァ
魔神	スサノオ
魔神	アスラおう
天使	スラオシャ
天使	レミエル
堕天使	ミスラ
堕天使	ムールムール
幻魔	ガネーシャ
魔神	アスラおう
邪龍	ヤム
邪龍	ピュートーン
邪龍	クエレブレ
魔王	ルキフグス
魔王	ヘカーテ
魔王	アスタロト
龍王	アナンタ
霊鳥	ルフ
霊鳥	カウ
妖精	ヴィヴィアン
鬼神	オオクニヌシ
精霊	エアロス
邪神	ニャルラトホテプ
天使	エンジェル
魔王	ルシファー
鬼神	オオクニヌシ
妖精	ローレライ
妖精	ヴィヴィアン
魔神	オーディン
魔王	ルシファー
堕天使	オロバス
魔王	ルシファー

霊鳥	カウ
龍王	ヤマタノオロチ
龍王	アナンタ
天使	カズフェル
魔王	ロキ
妖獣	カトブレパス
幻魔	ロイチェクタ
幻魔	ガネーシャ
幻魔	ガネーシャ
妖獣	カトブレパス
魔王	アスタロト
魔王	ロキ
霊鳥	ガルーダ
龍王	セイリュウ
龍王	ヤマタノオロチ
邪龍	クエレブレ
魔神	スサノオ
魔神	アスラおう
幻魔	クルースニク
妖獣	ベヒモス
鬼神	コウモクテン
妖精	トロール
魔神	シヴァ
邪龍	ファフニール
魔王	アスタロト
魔王	ロキ
魔神	スサノオ
邪龍	クエレブレ
邪龍	ファフニール
魔王	ヘカーテ
魔王	アスタロト
魔王	ロキ
妖精	スプリガン
鬼神	ビシャモンテン
天使	スラオシャ
魔王	アスタロト
魔王	ロキ
幻魔	セイテンタイセイ
妖獣	ベヒモス
魔王	ロキ
龍王	セイリュウ
霊鳥	ガルーダ
鬼神	ゾウチョウテン
妖精	トロール
魔神	トール
魔王	ルシファー
幻魔	トラロック
魔王	ルシファー
妖精	トロール
鬼神	ゾウチョウテン
鬼神	コウモクテン
鬼神	ビシャモンテン
堕天使	ニスロク
魔王	ルシファー
邪神	ニャルラトホテプ
精霊	アーシーズ
精霊	エアロス
精霊	アクアンズ
精霊	フレイミーズ
霊鳥	パイプ・カハ
龍王	ユルング
幻魔	ハヌマーン
魔王	ルシファー
天使	パワー

魔王	ルシファー
鬼神	ビシャモンテン
妖精	スプリガン
妖精	トロール
邪龍	ピュートーン
魔神	アスラおう
邪龍	ファフニール
魔神	シヴァ
魔神	スサノオ
精霊	フレイミーズ
邪神	ニャルラトホテプ
幻魔	ヘイムダル
魔王	ルシファー
魔王	ヘカーテ
魔神	スサノオ
魔神	アスラおう
天使	レミエル
天使	メタトロン
堕天使	ムールムール
妖獣	ベヒモス
幻魔	クルースニク
幻魔	セイテンタイセイ
幻魔	ロイチェクタ
魔神	マハカーラ
魔王	ルシファー
堕天使	ミスラ
魔王	アスタロト
魔王	ロキ
堕天使	ムールムール
魔王	ヘカーテ
魔王	アスタロト
魔王	ロキ
天使	メタトロン
魔王	ルキフグス
魔王	ヘカーテ
龍王	ヤマタノオロチ
霊鳥	カウ
霊鳥	ガルーダ
邪龍	ヤム
魔神	アスラおう
龍王	ユルング
霊鳥	パイプ・カハ
霊鳥	ルフ
天使	ライラ
魔王	ルシファー
魔王	ルキフグス
魔神	アスラおう
天使	メタトロン
魔王	ルシファー
魔神	トール
魔神	マハカーラ
魔神	オーディン
天使	エンジェル
天使	パワー
天使	ライラ
堕天使	ニスロク
堕天使	オロバス
幻魔	トラロック
幻魔	ヘイムダル
幻魔	ハヌマーン
霊鳥	ルフ
龍王	アナンタ
龍王	ユルング
天使	レミエル

魔王	ヘカーテ
魔王	アスタロト
幻魔	ロイチェクタ
妖獣	カトブレパス
妖獣	ベヒモス
魔王	ロキ
妖精	ローレライ
鬼神	オオクニヌシ
魔王	ロキ
魔神	シヴァ
魔神	スサノオ
天使	カズフェル
天使	スラオシャ
堕天使	アガレス
堕天使	ミスラ
堕天使	ムールムール
幻魔	セイテンタイセイ
幻魔	ロイチェクタ
幻魔	ガネーシャ
邪龍	**ファフニール**
精霊	アーシーズ
邪龍	クエレブレ
妖獣	アーヴァンク
堕天使	ムールムール
堕天使	アガレス
妖獣	カトブレパス
妖獣	ベヒモス
鬼女	ハリティー
鬼女	ランダ
鬼女	ジャヒー
精霊	アクアンズ
邪龍	クエレブレ
魔王	アスタロト
龍王	セイリュウ
龍王	ヤマタノオロチ
龍王	アナンタ
龍王	ユルング
魔獣	ケルベロス
魔獣	カブラカン
魔神	アスラおう
鬼女	リリム
鬼女	ユキジョロウ
鬼女	ペリ
鬼女	ハリティー
鬼女	ランダ
鬼女	ジャヒー
龍王	アナンタ
魔王	ルキフグス
魔王	ヘカーテ
魔王	アスタロト
魔王	ロキ
魔王	ルシファー
天使	アニエル
幻魔	セイテンタイセイ
幻魔	ロイチェクタ
幻魔	ガネーシャ
精霊	エアロス
邪龍	クエレブレ
魔神	オーディン
鬼女	ジャヒー
魔獣	オルトロス
邪神	バフォメット
邪神	ニャルラトホテプ
魔王	ロキ

魔王	ルシファー
堕天使	オロバス
妖獣	ベヒモス
鬼女	ジャヒー
天使	カズフェル
幻魔	クーフーリン
幻魔	クルースニク
幻魔	セイテンタイセイ
幻魔	ロイチェクタ
幻魔	ガネーシャ
妖獣	カトブレパス
堕天使	デカラビア
堕天使	アガレス
堕天使	ミスラ
堕天使	ムールムール
邪鬼	クドラク
邪鬼	マカーブル
魔獣	カブソ
魔王	ルシファー
魔獣	カブラカン
邪神	パズス
邪神	アバドン
邪神	トウテツ
邪神	アリオク
邪神	バフォメット
邪神	ニャルラトホテプ
魔王	ルキフグス
魔王	ヘカーテ
魔王	アスタロト
魔王	ロキ
魔王	ルシファー
幻魔	ガネーシャ
天使	パワー
天使	ライラ
天使	アニエル
天使	カズフェル
天使	スラオシャ
天使	レミエル
天使	メタトロン
魔王	キングフロスト
龍王	ユルング
幻魔	クーフーリン
天使	カズフェル
天使	スラオシャ
天使	レミエル
天使	メタトロン
邪龍	クエレブレ
精霊	アーシーズ
精霊	エアロス
精霊	アクアンズ
邪鬼	クドラク
妖獣	カトブレパス
妖獣	ベヒモス
幻魔	クルースニク
天使	カズフェル
天使	スラオシャ
天使	レミエル
天使	メタトロン
龍王	ケツアルカトル
魔王	ロキ
魔王	ルシファー
魔獣	ケットシー
邪神	バフォメット
邪神	ニャルラトホテプ

魔王	ルシファー
魔獣	ケルベロス
邪神	トウテツ
邪神	アリオク
邪神	バフォメット
邪神	ニャルラトホテプ
魔王	ヘカーテ
魔王	アスタロト
魔王	ロキ
魔王	ルシファー
魔神	シヴァ
鬼女	ハリティー
鬼女	ランダ
鬼女	ジャヒー
鬼女	ジャヒー
魔神	オーディン
魔神	ヤマ
魔神	シヴァ
魔神	スサノオ
魔神	アスラおう
堕天使	ニスロク
堕天使	オロバス
堕天使	デカラビア
堕天使	アガレス
堕天使	ミスラ
堕天使	ムールムール
幻魔	ジャンバヴァン
天使	メタトロン
魔神	スサノオ
鬼女	ペリ
鬼女	ハリティー
鬼女	ランダ
鬼女	ジャヒー
天使	スラオシャ
幻魔	ハヌマーン
幻魔	クーフーリン
幻魔	クルースニク
幻魔	セイテンタイセイ
幻魔	ロイチェクタ
幻魔	ガネーシャ
幻魔	セイテンタイセイ
天使	アニエル
天使	カズフェル
天使	スラオシャ
天使	レミエル
天使	メタトロン
龍王	セイリュウ
魔王	アスタロト
魔王	ロキ
魔王	ルシファー
堕天使	デカラビア
妖獣	カトブレパス
妖獣	ベヒモス
鬼女	ランダ
鬼女	ジャヒー
幻魔	トラロック
天使	メタトロン
堕天使	ニスロク
妖獣	ベヒモス
鬼女	ジャヒー
魔獣	ネコマタ
邪神	ニャルラトホテプ
魔王	ルシファー
幻魔	ハヌマーン

天使	スラオシャ
天使	レミエル
天使	メタトロン
鬼女	ハリティー
魔神	シヴァ
魔神	スサノオ
魔神	アスラおう
堕天使	アガレス
堕天使	ミスラ
堕天使	ムールムール
天使	パワー
幻魔	ガネーシャ
魔獣	ヘアリージャック
魔王	ルシファー
幻魔	ヘイムダル
天使	レミエル
天使	メタトロン
魔王	ヘカーテ
龍王	ヤマタノオロチ
龍王	アナンタ
龍王	ユルング
魔獣	ケルベロス
魔獣	カブラカン
妖獣	ベヒモス
堕天使	ニスロク
堕天使	オロバス
堕天使	デカラビア
堕天使	アガレス
堕天使	ミスラ
堕天使	ムールムール
邪鬼	ロア
邪鬼	レギオン
邪鬼	クドラク
邪鬼	マカーブル
鬼女	ペリ
魔神	スサノオ
魔神	アスラおう
堕天使	ムールムール
龍王	ペンドラゴン
魔王	ルシファー
邪鬼	マカーブル
妖獣	モスマン
妖獣	カトブレパス
妖獣	ベヒモス
龍王	マカラ
魔王	ルシファー
堕天使	ミスラ
妖獣	モスマン
妖獣	カトブレパス
妖獣	ベヒモス
鬼女	ハリティー
鬼女	ランダ
鬼女	ジャヒー
堕天使	ムールムール
妖獣	アーヴァンク
妖獣	モスマン
妖獣	カトブレパス
妖獣	ベヒモス
鬼女	ペリ
鬼女	ハリティー
鬼女	ランダ
鬼女	ジャヒー
天使	メタトロン
幻魔	ジャンバヴァン

幻魔	トラロック
幻魔	ヘイムダル
幻魔	ハヌマーン
幻魔	クーフーリン
幻魔	クルースニク
幻魔	セイテンタイセイ
幻魔	ロイチェクタ
幻魔	ガネーシャ
妖獣	モスマン
堕天使	ミスラ
堕天使	ムールムール
邪鬼	マカーブル
魔神	ヤマ
鬼女	ランダ
鬼女	ジャヒー
龍王	ヤマタノオロチ
魔王	ヘカーテ
魔王	アスタロト
魔王	ロキ
魔王	ルシファー
鬼女	ユキジョロウ
魔神	アスラおう
龍王	ユルング
魔王	キングフロスト
魔王	ルキフグス
魔王	ヘカーテ
魔王	アスタロト
魔王	ロキ
魔王	ルシファー
天使	ライラ
幻魔	ロイチェクタ
幻魔	ガネーシャ
鬼女	ランダ
魔神	ヤマ
魔神	シヴァ
魔神	スサノオ
魔神	アスラおう
堕天使	デカラビア
堕天使	アガレス
堕天使	ミスラ
堕天使	ムールムール
鬼女	リリム
魔神	アスラおう
魔王	ルキフグス
龍王	アナンタ
龍王	ユルング
魔獣	カブラカン
魔王	ルシファー
龍王	マカラ
龍王	ペンドラゴン
龍王	ケツアルカトル
龍王	セイリュウ
龍王	ヤマタノオロチ
龍王	アナンタ
龍王	ユルング
魔獣	カブソ
魔獣	ヘアリージャック
魔獣	ネコマタ
魔獣	ケットシー
魔獣	オルトロス
魔獣	ケルベロス
魔獣	カブラカン
邪鬼	レギオン
妖獣	ベヒモス

天使	レミエル
幻魔	ヘイムダル
幻魔	ハヌマーン
幻魔	クーフーリン
幻魔	クルースニク
幻魔	セイテンタイセイ
幻魔	ロイチェクタ
幻魔	ガネーシャ
邪鬼	ロア
妖獣	ベヒモス
魔王	ロキ
龍王	ケツアルカトル
龍王	セイリュウ
龍王	ヤマタノオロチ
龍王	アナンタ
龍王	ユルング
魔獣	オルトロス
魔獣	ケルベロス
魔獣	カブラカン
幻魔	ロイチェクタ
天使	ライラ
天使	アニエル
天使	カズフェル
天使	スラオシャ
天使	レミエル
天使	メタトロン
女神	**ブラックマリア**
精霊	アーシーズ
女神	アマテラス
神獣	アイラーヴァタ
天使	レミエル
天使	メタトロン
堕天使	アガレス
龍王	ヤマタノオロチ
龍王	アナンタ
霊鳥	カウ
霊鳥	ガルーダ
精霊	アクアンズ
女神	アマテラス
魔神	アスラおう
天使	ライラ
天使	アニエル
龍王	アナンタ
天使	アニエル
天使	カズフェル
堕天使	デカラビア
堕天使	アガレス
幻魔	クーフーリン
幻魔	クルースニク
幻魔	セイテンタイセイ
幻魔	ロイチェクタ
天使	アニエル
魔神	スサノオ
魔神	アスラおう
龍王	アナンタ
神獣	バロン
鬼女	ジャヒー
女神	アマテラス
精霊	アーシーズ
精霊	エアロス
精霊	アクアンズ
精霊	フレイミーズ
神獣	ウカノミタマ
天使	カズフェル

天使	スラオシャ
天使	レミエル
妖精	トロール
精霊	エアロス
女神	アマテラス
魔神	オーディン
天使	レミエル
天使	メタトロン
堕天使	オロバス
龍王	ユルング
霊鳥	カウ
堕天使	アガレス
堕天使	ミスラ
堕天使	ムールムール
堕天使	ガギソン
天使	カズフェル
魔神	シヴァ
魔神	スサノオ
龍王	ヤマタノオロチ
龍王	アナンタ
神獣	ウカノミタマ
神獣	バロン
鬼女	ジャヒー
幻魔	ガネーシャ
龍王	セイリュウ
龍王	ヤマタノオロチ
龍王	アナンタ
霊鳥	ガルーダ
堕天使	デカラビア
堕天使	アガレス
幻魔	クーフーリン
龍王	アナンタ
龍王	ユルング
幻魔	クルースニク
龍王	アナンタ
龍王	ユルング
龍王	ケツアルカトル
天使	メタトロン
魔神	シヴァ
天使	カズフェル
天使	スラオシャ
鬼女	ジャヒー
天使	アニエル
天使	カズフェル
魔神	スサノオ
天使	アニエル
天使	カズフェル
妖精	スプリガン
神獣	バロン
天使	スラオシャ
魔神	ヤマ
魔神	シヴァ
龍王	セイリュウ
龍王	ヤマタノオロチ
神獣	ウカノミタマ
神獣	バロン
鬼女	ランダ
幻魔	セイテンタイセイ
龍王	ヤマタノオロチ
龍王	アナンタ
龍王	セイリュウ
天使	スラオシャ
天使	レミエル
堕天使	ムールムール

幻魔	ガネーシャ
堕天使	デカラビア
龍王	アナンタ
龍王	ユルング
霊鳥	ガルーダ
妖精	トロール
神獣	ウカノミタマ
堕天使	ニスロク
龍王	ユルング
神獣	ハクタク
天使	メタトロン
幻魔	ハヌマーン
龍王	ユルング
鬼女	ハリティー
天使	レミエル
天使	メタトロン
神獣	バロン
天使	アニエル
天使	カズフェル
天使	スラオシャ
妖精	スプリガン
天使	パワー
龍王	ユルング
精霊	フレイミーズ
女神	アマテラス
鬼女	ペリ
天使	メタトロン
龍王	ペンドラゴン
天使	メタトロン
魔神	マハカーラ
天使	メタトロン
堕天使	ミスラ
龍王	ヤマタノオロチ
霊鳥	カウ
堕天使	ムールムール
龍王	セイリュウ
霊鳥	ルフ
霊鳥	カウ
天使	メタトロン
魔神	マハカーラ
魔神	オーディン
龍王	ペンドラゴン
龍王	ケツアルカトル
神獣	ハクタク
神獣	アイラーヴァタ
鬼女	ペリ
鬼女	ハリティー
魔神	ヤマ
天使	スラオシャ
天使	レミエル
龍王	ヤマタノオロチ
天使	カズフェル
天使	スラオシャ
堕天使	アガレス
堕天使	ミスラ
幻魔	セイテンタイセイ
幻魔	ロイチェクタ
幻魔	ガネーシャ
龍王	ユルング
天使	パワー
天使	ライラ
堕天使	ニスロク
堕天使	オロバス
堕天使	デカラビア

幻魔	ハヌマーン
幻魔	クーフーリン
幻魔	クルースニク
天使	ライラ
魔神	アスラおう
龍王	ユルング
鬼女	ランダ
天使	スラオシャ
天使	レミエル
霊鳥	ルフ
堕天使	ムールムール
天使	レミエル
魔神	オーディン
魔神	ヤマ
龍王	セイリュウ
神獣	アイラーヴァタ
神獣	ウカノミタマ
鬼女	ハリティー
鬼女	ランダ
幻魔	ロイチェクタ
龍王	ヤマタノオロチ
龍王	アナンタ
邪鬼	**マカーブル**
精霊	アーシーズ
邪鬼	クドラク
妖獣	アーヴァンク
魔王	ルシファー
神獣	アイラーヴァタ
魔神	シヴァ
魔神	スサノオ
魔神	アスラおう
邪龍	ファフニール
妖獣	カトブレパス
妖獣	ベヒモス
堕天使	アガレス
鬼神	タケミカヅチ
鬼神	ゾウチョウテン
鬼神	コウモクテン
鬼神	ビシャモンテン
鬼神	オオクニヌシ
精霊	アクアンズ
邪鬼	クドラク
魔王	アスタロト
妖獣	カトブレパス
妖獣	ベヒモス
魔神	アスラおう
神獣	シーサー
神獣	ハクタク
神獣	アイラーヴァタ
神獣	ウカノミタマ
神獣	バロン
邪神	アバドン
鬼神	コウモクテン
鬼神	ビシャモンテン
鬼神	オオクニヌシ
女神	アマテラス
邪龍	バジリスク
邪龍	ヤム
邪龍	ピュートーン
邪龍	クエレブレ
邪龍	ファフニール
邪神	アリオク
鬼神	タケミカヅチ
鬼神	ゾウチョウテン

鬼神	コウモクテン
鬼神	ビシャモンテン
鬼神	オオクニヌシ
女神	イシュタル
邪龍	ファフニール
霊鳥	ヴィゾフニル
邪神	バフォメット
邪神	ニャルラトホテプ
神獣	ウカノミタマ
魔神	ヤマ
魔神	シヴァ
魔神	スサノオ
魔神	アスラおう
邪龍	クエレブレ
邪龍	ファフニール
妖獣	カトブレパス
妖獣	ベヒモス
鬼神	ウベルリ
邪神	ニャルラトホテプ
邪神	オーカス
鬼神	オオクニヌシ
魔神	オーディン
神獣	バロン
鬼神	オオクニヌシ
邪神	オーカス
邪神	バズス
邪神	アバドン
邪神	トウテツ
邪神	アリオク
邪神	バフォメット
邪神	ニャルラトホテプ
堕天使	ガギソン
堕天使	ニスロク
堕天使	オロバス
堕天使	デカラビア
堕天使	アガレス
堕天使	ミスラ
堕天使	ムールムール
魔獣	オルトロス
邪龍	ファフニール
幻魔	ロイチェクタ
幻魔	ガネーシャ
堕天使	オロバス
鬼神	コウモクテン
鬼神	ビシャモンテン
鬼神	オオクニヌシ
霊鳥	カウ
邪神	アバドン
邪神	トウテツ
邪神	アリオク
邪神	バフォメット
邪神	ニャルラトホテプ
堕天使	ガギソン
鬼神	オオクニヌシ
妖獣	カトブレパス
神獣	アイラーヴァタ
神獣	ウカノミタマ
神獣	バロン
魔王	ヘカーテ
魔王	アスタロト
魔王	ロキ
魔王	ルシファー
魔獣	カブラカン
邪龍	バジリスク

邪龍	ヤム
邪龍	ピュートーン
邪龍	クエレブレ
邪龍	ファフニール
幻魔	ハヌマーン
幻魔	クーフーリン
幻魔	クルースニク
幻魔	セイテンタイセイ
幻魔	ロイチェクタ
幻魔	ガネーシャ
幻魔	ガネーシャ
魔獣	ケットシー
魔獣	オルトロス
魔獣	ケルベロス
魔獣	カブラカン
霊鳥	ガルーダ
邪神	オーカス
邪神	バズス
邪神	アバドン
邪神	トウテツ
邪神	アリオク
邪神	バフォメット
邪神	ニャルラトホテプ
妖獣	ガルム
魔王	ルシファー
魔王	キングフロスト
妖獣	ベヒモス
幻魔	クーフーリン
魔獣	ケルベロス
魔獣	カブラカン
邪龍	クエレブレ
女神	ラクシュミ
女神	ノルン
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
神獣	ウカノミタマ
神獣	バロン
魔獣	ケルベロス
魔獣	カブラカン
邪鬼	クドラク
精霊	アーシーズ
精霊	アクアンズ
幻魔	クルースニク
魔獣	ケルベロス
魔獣	カブラカン
魔獣	ケットシー
幻魔	ガネーシャ
魔獣	ケルベロス
邪龍	ピュートーン
邪龍	クエレブレ
邪龍	ファフニール
幻魔	クーフーリン
幻魔	クルースニク
幻魔	セイテンタイセイ
幻魔	ロイチェクタ
幻魔	ガネーシャ
鬼神	コウモクテン
邪神	バズス
邪神	アバドン
邪神	トウテツ
邪神	アリオク
邪神	バフォメット
邪神	ニャルラトホテプ
堕天使	オロバス

堕天使	デカラビア
堕天使	アガレス
堕天使	ミスラ
堕天使	ムールムール
神獣	シーサー
魔神	アスラおう
魔神	シヴァ
神獣	アイラーヴァタ
神獣	ウカノミタマ
神獣	バロン
魔神	スサノオ
神獣	ハクタク
神獣	アイラーヴァタ
神獣	ウカノミタマ
神獣	バロン
霊鳥	スパルナ
邪神	ニャルラトホテプ
幻魔	セイテンタイセイ
魔獣	ケルベロス
魔獣	カブラカン
鬼神	ゾウチョウテン
邪神	トウテツ
邪神	アリオク
邪神	バフォメット
邪神	ニャルラトホテプ
堕天使	デカラビア
堕天使	アガレス
堕天使	ミスラ
堕天使	ムールムール
鬼神	タケミカヅチ
邪神	アリオク
邪神	バフォメット
邪神	ニャルラトホテプ
堕天使	アガレス
堕天使	ミスラ
堕天使	ムールムール
堕天使	デカラビア
鬼神	ゾウチョウテン
鬼神	コウモクテン
鬼神	ビシャモンテン
鬼神	オオクニヌシ
邪神	トウテツ
鬼神	ゾウチョウテン
鬼神	コウモクテン
鬼神	ビシャモンテン
鬼神	オオクニヌシ
鬼神	ナラギリ
邪神	バフォメット
邪神	ニャルラトホテプ
堕天使	ムールムール
堕天使	ニスロク
鬼神	ビシャモンテン
鬼神	オオクニヌシ
邪神	ニャルラトホテプ
鬼神	ウベルリ
鬼神	ナラギリ
鬼神	タケミカヅチ
鬼神	ゾウチョウテン
鬼神	コウモクテン
鬼神	ビシャモンテン
鬼神	オオクニヌシ
女神	ノルン
邪龍	ピュートーン
邪龍	クエレブレ

邪龍	ファフニール
霊鳥	バイブ・カハ
邪神	バフォメット
邪神	ニャルラトホテプ
神獣	ハクタク
魔神	スサノオ
魔神	アスラおう
妖獣	ベヒモス
邪龍	バジリスク
女神	アマテラス
魔獣	カブラカン
邪神	バズス
鬼神	コウモクテン
鬼神	ビシャモンテン
鬼神	オオクニヌシ
幻魔	ハヌマーン
魔獣	カブラカン
邪神	バフォメット
鬼神	ナラギリ
鬼神	タケミカヅチ
鬼神	ゾウチョウテン
鬼神	コウモクテン
鬼神	ビシャモンテン
鬼神	オオクニヌシ
神獣	バロン
魔神	オーディン
魔神	ヤマ
魔神	シヴァ
魔神	スサノオ
魔神	アスラおう
邪龍	ヤム
邪龍	ピュートーン
邪龍	クエレブレ
邪龍	ファフニール
妖獣	モスマン
妖獣	カトブレパス
妖獣	ベヒモス
鬼神	ビシャモンテン
邪神	バズス
邪神	アバドン
邪神	トウテツ
邪神	アリオク
邪神	バフォメット
邪神	ニャルラトホテプ
堕天使	ニスロク
堕天使	オロバス
堕天使	デカラビア
堕天使	アガレス
堕天使	ミスラ
堕天使	ムールムール
邪龍	ピュートーン
女神	ノルン
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
神獣	バロン
魔獣	ケルベロス
魔獣	カブラカン
邪龍	ファフニール
女神	イシュタル
女神	ブリジット
女神	ラクシュミ
女神	ノルン
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス

神獣	アイラーヴァタ
神獣	ウカノミタマ
神獣	バロン
魔獣	オルトロス
魔獣	ケルベロス
魔獣	カブラカン
女神	ブラックマリア
邪龍	ヤム
邪龍	ピュートーン
邪龍	クエレブレ
邪龍	ファフニール
女神	ブリジット
邪龍	ファフニール
魔王	ヘカーテ
妖獣	カトブレパス
妖獣	ベヒモス
妖獣	ベヒモス
神獣	ハクタク
神獣	アイラーヴァタ
神獣	ウカノミタマ
神獣	バロン
魔王	キングフロスト
魔王	ルキフグス
魔王	ヘカーテ
魔王	アスタロト
魔王	ロキ
魔王	ルシファー
堕天使	ミスラ
鬼神	タケミカヅチ
鬼神	ゾウチョウテン
鬼神	コウモクテン
鬼神	ビシャモンテン
鬼神	オオクニヌシ
堕天使	ムールムール
鬼神	ナラギリ
鬼神	タケミカヅチ
鬼神	ゾウチョウテン
鬼神	コウモクテン
鬼神	ビシャモンテン
鬼神	オオクニヌシ
妖獣	モスマン
神獣	バロン
魔王	ロキ
魔王	ルシファー
魔神	ヤマ
神獣	ウカノミタマ
神獣	バロン
邪龍	ヤム
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
神獣	バロン
魔獣	カブラカン
女神	ラクシュミ
邪龍	クエレブレ
邪龍	ファフニール
魔王	ルキフグス
妖獣	ベヒモス
魔王	ルシファー
妖獣	ワイラ
妖獣	ガルム
妖獣	アーヴァンク
妖獣	モスマン
妖獣	カトブレパス
妖獣	ベヒモス

霊鳥	ルフ
邪神	アリオク
邪神	バフォメット
邪神	ニャルラトホテプ
幻魔	ロイチェクタ
魔獣	オルトロス
魔獣	ケルベロス
魔獣	カブラカン
魔王	ロキ
妖獣	モスマン
妖獣	カトブレパス
妖獣	ベヒモス
妖獣	ワイラ
魔王	ルシファー
堕天使	**ミスラ**
精霊	アーシーズ
堕天使	ムールムール
堕天使	アガレス
精霊	エアロス
精霊	フレイミーズ
精霊	アクアンズ
堕天使	ムールムール
魔王	アスタロト
邪龍	ファフニール
神獣	バロン
鬼神	ビシャモンテン
龍王	アナンタ
鬼女	ランダ
女神	アマテラス
鬼女	ランダ
神獣	ウカノミタマ
魔王	ロキ
精霊	エアロス
堕天使	アガレス
鬼神	オオクニヌシ
魔王	ルキフグス
天使	カズフェル
邪龍	ファフニール
妖獣	カトブレパス
邪神	バフォメット
幻魔	ガネーシャ
邪龍	クエレブレ
邪龍	クエレブレ
天使	レミエル
幻魔	ガネーシャ
妖精	トロール
鬼神	コウモクテン
魔王	ロキ
神獣	シーサー
魔王	ルシファー
鬼女	ジャヒー
女神	ラクシュミ
女神	ノルン
妖精	スプリガン
妖精	スプリガン
邪龍	ファフニール
鬼女	ジャヒー
幻魔	セイテンタイセイ
邪龍	ファフニール
邪神	トウテツ
妖獣	ベヒモス
邪龍	トウビョウ
魔王	ルシファー
妖精	トロール

邪龍	クエレブレ
鬼女	ランダ
女神	ノルン
鬼女	ジャヒー
神獣	ハクタク
邪龍	バジリスク
天使	メタトロン
邪神	バフォメット
妖獣	カトブレパス
神獣	バロン
魔王	アスタロト
鬼神	ビシャモンテン
魔王	アスタロト
邪龍	ピュートーン
天使	レミエル
邪龍	ファフニール
天使	カズフェル
幻魔	セイテンタイセイ
妖精	スプリガン
魔王	アスタロト
女神	ブラックマリア
鬼女	ランダ
精霊	フレイミーズ
堕天使	アガレス
妖獣	ベヒモス
邪神	トウテツ
堕天使	ムールムール
精霊	アーシーズ
精霊	アクアンズ
天使	メタトロン
邪龍	バジリスク
邪龍	ヤム
邪龍	ヤム
天使	メタトロン
女神	ラクシュミ
鬼女	ジャヒー
鬼女	ランダ
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
龍王	アナンタ
妖精	トロール
魔王	ルキフグス
鬼神	オオクニヌシ
魔王	ルシファー
邪龍	トウビョウ
神獣	シーサー
天使	レミエル
邪龍	ピュートーン
邪龍	クエレブレ
魔王	ロキ
神獣	ウカノミタマ
鬼神	コウモクテン
龍王	**ユルング**
精霊	アクアンズ
龍王	アナンタ
魔神	アスラおう
妖精	トロール
龍王	アナンタ
精霊	アクアンズ
精霊	フレイミーズ
鬼神	オオクニヌシ
幻魔	ロイチェクタ
幻魔	ガネーシャ
闘鬼	オンギョウキ

妖獣	ベヒモス
魔王	ロキ
魔王	ルシファー
霊鳥	カウ
天使	メタトロン
幻魔	ガネーシャ
鬼神	オオクニヌシ
霊鳥	ガルーダ
天使	レミエル
天使	メタトロン
妖精	トロール
魔神	アスラおう
精霊	フレイミーズ
龍王	アナンタ
妖獣	ベヒモス
闘鬼	オンギョウキ
天使	メタトロン
霊鳥	カウ
霊鳥	ガルーダ
闘鬼	ヤクシャ
魔王	ルシファー
魔王	ルシファー
闘鬼	ヤクシャ
闘鬼	オンギョウキ
天使	レミエル
霊鳥	ガルーダ
幻魔	ロイチェクタ
鬼神	オオクニヌシ
魔王	ロキ
闘鬼	オンギョウキ
魔王	**ルキフグス**
精霊	アーシーズ
魔王	ヘカーテ
神獣	アイラーヴァタ
邪神	オーカス
堕天使	アガレス
幻魔	ジャンバヴァン
精霊	アクアンズ
魔王	ヘカーテ
天使	アニエル
堕天使	ガギソン
邪神	アバドン
魔神	トール
魔神	マハカーラ
邪龍	トウビョウ
邪龍	バジリスク
神獣	ヘケト
神獣	シーサー
神獣	ハクタク
鬼女	キキーモラ
鬼女	リリム
鬼女	ユキジョロウ
邪神	アリオク
神獣	ヘケト
鬼女	キキーモラ
邪鬼	ウェンディゴ
魔神	マハカーラ
魔神	オーディン
魔神	ヤマ
精霊	エアロス
魔王	ヘカーテ
天使	エンジェル
堕天使	オロバス
堕天使	デカラビア

邪鬼	オーガ
魔神	ヤマ
魔神	シヴァ
邪神	オーカス
魔神	マハカーラ
魔神	オーディン
魔神	ヤマ
邪龍	バジリスク
邪龍	ヤム
邪龍	ピュートーン
神獣	ハクタク
神獣	アイラーヴァタ
鬼女	ペリ
鬼女	ハリティー
魔神	オーディン
邪神	オーカス
邪鬼	オグン
邪鬼	ウェンディゴ
邪鬼	ロア
邪鬼	オグン
魔神	オーディン
魔神	ヤマ
堕天使	オロバス
天使	エンジェル
天使	パワー
幻魔	ジャンバヴァン
幻魔	トラロック
幻魔	ヘイムダル
幻魔	ハヌマーン
堕天使	ガギソン
天使	ライラ
天使	アニエル
幻魔	ハヌマーン
幻魔	クーフーリン
幻魔	クルースニク
幻魔	セイテンタイセイ
鬼女	キキーモラ
邪神	パズス
邪神	アバドン
邪神	トウテツ
邪神	アリオク
幻魔	クーフーリン
堕天使	ガギソン
堕天使	ニスロク
邪鬼	クドラク
魔神	トール
幻魔	クルースニク
堕天使	ガギソン
神獣	シーサー
邪神	パズス
邪神	アバドン
邪神	トウテツ
魔神	シヴァ
邪鬼	オーガ
幻魔	ジャンバヴァン
堕天使	オロバス
堕天使	デカラビア
堕天使	アガレス
幻魔	セイテンタイセイ
堕天使	ガギソン
堕天使	デカラビア
天使	エンジェル
幻魔	ジャンバヴァン
幻魔	トラロック

幻魔	ヘイムダル
邪神	トウテツ
魔神	トール
邪龍	トウビョウ
神獣	ヘケト
神獣	シーサー
鬼女	キキーモラ
鬼女	リリム
鬼女	ユキジョロウ
邪龍	トウビョウ
邪神	パズス
邪神	アバドン
邪神	トウテツ
魔神	トール
邪神	パズス
邪神	アバドン
邪神	トウテツ
邪鬼	ロア
邪鬼	レギオン
邪鬼	クドラク
幻魔	トラロック
堕天使	オロバス
堕天使	デカラビア
堕天使	ニスロク
天使	パワー
天使	ライラ
幻魔	ヘイムダル
幻魔	ハヌマーン
幻魔	クーフーリン
神獣	ハクタク
邪神	オーカス
邪神	パズス
邪神	アバドン
邪龍	バジリスク
邪神	オーカス
邪神	パズス
邪神	アバドン
邪神	パズス
魔神	トール
魔神	マハカーラ
邪龍	トウビョウ
邪龍	バジリスク
邪龍	ヤム
神獣	ヘケト
神獣	シーサー
神獣	ハクタク
鬼女	キキーモラ
鬼女	リリム
鬼女	ユキジョロウ
鬼女	ペリ
幻魔	ハヌマーン
堕天使	ガギソン
堕天使	ニスロク
堕天使	オロバス
鬼女	ハリティー
邪神	オーカス
天使	パワー
堕天使	ニスロク
堕天使	オロバス
邪龍	ピュートーン
邪神	オーカス
精霊	フレイミーズ
魔王	ヘカーテ
幻魔	ヘイムダル

堕天使	ニスロク
堕天使	オロバス
堕天使	デカラビア
魔王	ヘカーテ
精霊	アーシーズ
精霊	エアロス
精霊	アクアンズ
精霊	フレイミーズ
神獣	ヘケト
邪神	パズス
邪神	アバドン
邪神	トウテツ
邪神	アリオク
鬼女	ペリ
邪神	オーカス
邪神	パズス
魔神	マハカーラ
邪神	オーカス
邪神	パズス
邪神	アバドン
邪鬼	ウェンディゴ
邪鬼	ロア
邪鬼	レギオン
魔神	ヤマ
邪神	オーカス
邪鬼	オーガ
邪鬼	オグン
邪鬼	ウェンディゴ
邪龍	ヤム
邪神	オーカス
邪神	パズス
鬼女	ユキジョロウ
邪神	パズス
邪神	アバドン
邪神	トウテツ
天使	ライラ
堕天使	ガギソン
堕天使	ニスロク
鬼女	リリム
邪神	パズス
邪神	アバドン
邪神	トウテツ
邪鬼	レギオン
魔神	トール
魔神	マハカーラ
邪鬼	ロア
魔神	トール
魔神	マハカーラ
魔神	オーディン
霊鳥	**ルフ**
妖獣	アーヴァンク
妖精	ヴィヴィアン
妖精	スプリガン
精霊	アーシーズ
霊鳥	カウ
堕天使	アガレス
邪神	オーカス
闘鬼	ゴズキ
闘鬼	メズキ
闘鬼	トケビ
精霊	アクアンズ
霊鳥	バイブ・カハ
魔神	アスラおう
魔獣	カブソ

天使	アニエル
邪神	オーカス
邪神	パズス
邪神	アバドン
天使	ライラ
堕天使	オロバス
堕天使	デカラビア
女神	アマテラス
闘鬼	コボルト
闘鬼	ビルヴィス
邪神	アリオク
天使	エンジェル
天使	パワー
堕天使	ニスロク
女神	イシュタル
闘鬼	ベルセルク
闘鬼	ヤクシャ
妖精	ヴィヴィアン
妖獣	アーヴァンク
妖獣	モスマン
邪鬼	ウェンディゴ
邪龍	ファフニール
幻魔	セイテンタイセイ
幻魔	ロイチェクタ
鬼神	ウベルリ
魔獣	カブラカン
精霊	エアロス
霊鳥	バイブ・カハ
天使	エンジェル
邪神	バフォメット
邪鬼	オーガ
邪龍	ファフニール
幻魔	ガネーシャ
邪神	オーカス
天使	アニエル
天使	カズフェル
堕天使	アガレス
堕天使	ミスラ
魔神	オーディン
魔獣	オルトロス
邪鬼	オグン
邪龍	ファフニール
幻魔	ロイチェクタ
幻魔	ガネーシャ
魔獣	オルトロス
魔神	オーディン
魔神	ヤマ
鬼神	タケミカヅチ
鬼神	ゾウチョウテン
堕天使	オロバス
邪神	パズス
邪神	アバドン
邪神	トウテツ
闘鬼	ベルセルク
霊鳥	カウ
精霊	アーシーズ
堕天使	ガギソン
邪神	アリオク
邪神	バフォメット
天使	カズフェル
邪神	オーカス
妖獣	カトブレパス
妖精	ジャックフロスト
妖精	ジャックランタン

妖精	シルキー
幻魔	ガネーシャ
邪鬼	オーガ
邪鬼	オグン
魔獣	カブソ
魔神	スサノオ
魔神	アスラおう
魔獣	カブラカン
魔神	トール
鬼神	ウベルリ
妖獣	ガルム
妖精	トロール
女神	キクリヒメ
闘鬼	ヤクシャ
妖精	キジムナー
妖獣	ベヒモス
幻魔	クーフーリン
邪鬼	レギオン
邪鬼	クドラク
邪龍	クエレブレ
邪鬼	ロア
邪鬼	レギオン
邪鬼	クドラク
邪龍	バジリスク
邪龍	ヤム
邪龍	ピュートーン
幻魔	ヘイムダル
幻魔	ハヌマーン
幻魔	クーフーリン
幻魔	クルースニク
邪鬼	ロア
邪鬼	レギオン
魔獣	ケットシー
魔神	ヤマ
鬼神	ゾウチョウテン
鬼神	コウモクテン
魔獣	ケルベロス
魔神	トール
魔神	マハカーラ
鬼神	ナラギリ
鬼神	コウモクテン
魔獣	ネコマタ
魔獣	ケットシー
闘鬼	ゴズキ
女神	ノルン
女神	ブラックマリア
堕天使	アガレス
堕天使	ミスラ
闘鬼	コボルト
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
堕天使	ムールムール
女神	サラスヴァティ
闘鬼	ヤクシャ
魔神	シヴァ
魔獣	ヘアリージャック
魔獣	ネコマタ
妖精	ジャックフロスト
妖獣	ベヒモス
妖精	ジャックランタン
妖獣	カトブレパス
幻魔	ジャンバヴァン
邪鬼	マカーブル
妖精	シルキー

妖獣	カトブレパス
魔神	スサノオ
魔獣	カブソ
魔獣	ヘアリージャック
妖精	スプリガン
妖獣	アーヴァンク
幻魔	セイテンタイセイ
邪鬼	ウェンディゴ
邪鬼	ロア
鬼神	ゾウチョウテン
魔獣	ネコマタ
魔獣	ケットシー
魔獣	オルトロス
鬼神	タケミカヅチ
魔獣	オルトロス
堕天使	デカラビア
邪神	パズス
邪神	アバドン
闘鬼	トケビ
闘鬼	ベルセルク
邪神	トウテツ
天使	パワー
天使	ライラ
堕天使	ニスロク
堕天使	オロバス
邪龍	トウビョウ
邪鬼	マカーブル
魔神	トール
魔獣	ケルベロス
魔獣	カブラカン
闘鬼	トケビ
女神	ラクシュミ
女神	ノルン
堕天使	デカラビア
堕天使	アガレス
幻魔	トラロック
邪鬼	マカーブル
妖精	トロール
妖獣	ワイラ
妖獣	ガルム
鬼神	ナラギリ
魔獣	ケルベロス
堕天使	ニスロク
邪神	トウテツ
邪神	アリオク
闘鬼	ベルセルク
闘鬼	ヤクシャ
魔獣	ネコマタ
魔神	シヴァ
鬼神	ゾウチョウテン
鬼神	コウモクテン
鬼神	ビシャモンテン
女神	ノルン
闘鬼	ゴズキ
闘鬼	メズキ
闘鬼	トケビ
霊鳥	バイブ・カハ
精霊	エアロス
精霊	アクアンズ
精霊	フレイミーズ
邪龍	バジリスク
邪鬼	クドラク
邪神	パズス
天使	ライラ

天使	アニエル
堕天使	オロバス
堕天使	デカラビア
邪神	バフォメット
天使	エンジェル
堕天使	ガギソン
幻魔	ハヌマーン
邪鬼	レギオン
邪鬼	クドラク
天使	パワー
邪神	トウテツ
邪神	アリオク
妖精	ピクシー
妖獣	ベヒモス
鬼神	ビシャモンテン
魔獣	ヘアリージャック
魔獣	ネコマタ
邪龍	ピュートーン
邪鬼	レギオン
邪鬼	クドラク
闘鬼	ビルヴィス
女神	ブラックマリア
女神	アマテラス
堕天使	ミスラ
堕天使	ムールムール
邪龍	ファフニール
邪鬼	オーガ
邪鬼	オグン
邪鬼	ウェンディゴ
女神	ブラックマリア
闘鬼	コボルト
闘鬼	ビルヴィス
闘鬼	ゴズキ
女神	ブリジット
闘鬼	ベルセルク
精霊	フレイミーズ
霊鳥	バイブ・カハ
魔獣	ヘアリージャック
魔神	シヴァ
魔神	スサノオ
鬼神	ビシャモンテン
幻魔	ヘイムダル
邪鬼	クドラク
妖獣	ベヒモス
妖精	ピクシー
妖精	キジムナー
妖精	ジャックフロスト
闘鬼	ベルセルク
女神	イシュタル
女神	ブリジット
堕天使	ニスロク
堕天使	オロバス
堕天使	デカラビア
邪鬼	マカーブル
邪龍	トウビョウ
幻魔	ジャンバヴァン
幻魔	トラロック
魔神	マハカーラ
魔獣	ケルベロス
堕天使	ミスラ
邪神	オーカス
闘鬼	ビルヴィス
闘鬼	ゴズキ
闘鬼	メズキ

堕天使	ムールムール
闘鬼	コボルト
闘鬼	ビルヴィス
闘鬼	メズキ
女神	ラクシュミ
女神	ノルン
堕天使	アガレス
堕天使	ミスラ
妖獣	モスマン
妖精	ヴィヴィアン
闘鬼	ヤクシャ
女神	キクリヒメ
女神	イシュタル
堕天使	ニスロク
魔神	ヤマ
魔獣	ケットシー
魔獣	オルトロス
邪龍	ヤム
邪鬼	レギオン
邪鬼	クドラク
天使	ライラ
邪神	パズス
邪神	アバドン
邪神	トウテツ
女神	ラクシュミ
闘鬼	メズキ
闘鬼	トケビ
邪鬼	レギオン
邪龍	ヤム
邪龍	ピュートーン
邪龍	クエレブレ
幻魔	ハヌマーン
幻魔	クーフーリン
幻魔	クルースニク
邪鬼	ロア
邪龍	クエレブレ
幻魔	クルースニク
幻魔	セイテンタイセイ
幻魔	ロイチェクタ
邪鬼	オグン
邪鬼	ウェンディゴ
妖獣	ワイラ
妖精	トロール
幻魔	**ロイチェクタ**
精霊	アーシーズ
幻魔	ガネーシャ
神獣	アイラーヴァタ
鬼女	ジャヒー
精霊	アクアンズ
幻魔	セイテンタイセイ
女神	アマテラス
魔獣	オルトロス
邪神	アリオク
闘鬼	ヤクシャ
妖精	ヴィヴィアン
邪鬼	マカーブル
邪鬼	ウェンディゴ
鬼神	オオクニヌシ
神獣	ウカノミタマ
鬼女	ジャヒー
精霊	エアロス
幻魔	セイテンタイセイ
鬼神	オオクニヌシ
邪龍	バジリスク

邪龍	ヤム
邪鬼	ウェンディゴ
邪鬼	ロア
鬼女	ユキジョロウ
鬼女	ペリ
魔獣	オルトロス
女神	アマテラス
霊鳥	ガルーダ
闘鬼	オンギョウキ
邪神	パズス
霊鳥	カウ
魔獣	ケルベロス
妖獣	カトブレパス
邪龍	ファフニール
幻魔	ガネーシャ
精霊	アーシーズ
精霊	フレイミーズ
魔獣	カブラカン
女神	ラクシュミ
霊鳥	ルフ
霊鳥	ガルーダ
魔獣	オルトロス
邪龍	クエレブレ
妖獣	ベヒモス
鬼神	ビシャモンテン
鬼女	ジャヒー
邪鬼	クドラク
邪神	バフォメット
妖精	トロール
鬼神	ビシャモンテン
魔獣	ケルベロス
女神	ノルン
女神	ブラックマリア
霊鳥	カウ
鬼神	コウモクテン
鬼女	ランダ
鬼女	ジャヒー
邪龍	ピュートーン
邪龍	クエレブレ
神獣	アイラーヴァタ
神獣	ウカノミタマ
鬼神	タケミカヅチ
鬼神	ゾウチョウテン
妖精	スプリガン
邪鬼	マカーブル
幻魔	セイテンタイセイ
精霊	エアロス
精霊	アクアンズ
鬼神	ゾウチョウテン
邪龍	ファフニール
邪鬼	マカーブル
鬼女	ジャヒー
鬼神	タケミカヅチ
邪龍	ファフニール
邪鬼	マカーブル
鬼女	ジャヒー
邪神	トウテツ
邪鬼	マカーブル
妖精	トロール
邪鬼	レギオン
邪鬼	クドラク
邪神	ニャルラトホテプ
闘鬼	ベルセルク
邪鬼	ロア

邪鬼	レギオン
女神	ノルン
魔獣	ケルベロス
邪龍	バジリスク
鬼神	オオクニヌシ
邪神	パズス
闘鬼	オンギョウキ
邪神	バフォメット
闘鬼	ベルセルク
邪鬼	レギオン
邪鬼	クドラク
神獣	バロン
鬼女	ランダ
鬼神	ビシャモンテン
邪龍	クエレブレ
邪鬼	クドラク
鬼女	ランダ
邪龍	ピュートーン
妖獣	ベヒモス
鬼女	ジャヒー
邪龍	ファフニール
妖獣	カトブレパス
鬼神	タケミカヅチ
鬼神	ゾウチョウテン
鬼女	ランダ
女神	ブラックマリア
魔獣	ケルベロス
精霊	フレイミーズ
幻魔	ガネーシャ
妖獣	ベヒモス
邪龍	ピュートーン
邪龍	クエレブレ
鬼女	ペリ
鬼神	オオクニヌシ
闘鬼	ベルセルク
邪神	バフォメット
邪神	ニャルラトホテプ
邪鬼	マカーブル
邪神	トウテツ
妖精	ヴィヴィアン
妖精	スプリガン
鬼神	タケミカヅチ
鬼神	ゾウチョウテン
闘鬼	ヤクシャ
邪神	アリオク
邪龍	ヤム
鬼神	オオクニヌシ
鬼女	ユキジョロウ
鬼神	オオクニヌシ
女神	ラクシュミ
魔獣	カブラカン
鬼女	ランダ
邪龍	ファフニール
神獣	バロン
鬼神	コウモクテン
鬼神	ビシャモンテン
霊鳥	ルフ
魔獣	カブラカン
邪鬼	レギオン
邪神	バフォメット
邪神	ニャルラトホテプ
妖精	トロール
邪鬼	ロア
鬼神	オオクニヌシ

デビルサバイバー オーバークロック 公式パーフェクトガイド

2011年10月26日　初版発行

構成・執筆／	四家秀一（有限会社チョップ） 尾高　祐（有限会社チョップ） 斎藤中雄（有限会社チョップ） 田村匡章（有限会社チョップ）
	古橋　潔（株式会社エーワンオフィス） 林　真央（株式会社エーワンオフィス）
カバーイラスト／	ヤスダスズヒト
編集／	佐々　泉（週刊ファミ通編集部 書籍担当）
編集協力／	成田　圭（週刊ファミ通編集部 書籍担当） 大吉千里 太田誠人 後藤さゆり
装丁・デザイン監修／	山田康幸（ファミ通メディア編集部）
本文デザイン／	真々田稔（rocka graphica）
デザイン協力／	清水省子
監修・協力／	株式会社インデックス
発行人・編集人	浜村弘一
局長	坂本武郎
編集長	長田英樹
編集長代理	青山　良
デスク	千葉久子
業務部	森村利佐
印刷	大日本印刷株式会社
発行所	株式会社エンターブレイン 〒102-8431 東京都千代田区三番町6-1 電話 0570-060-555（代表）
発売元	株式会社角川グループパブリッシング 〒102-8177　東京都千代田区富士見2-13-3

本書の内容・不良交換についてのお問い合わせ

エンターブレイン カスタマーサポート
電話：0570-060-555（受付時間は土日祝日を除く12:00～17:00）
メールアドレス：support@ml.enterbrain.co.jp

※ご質問内容によっては、ご返答までにお時間をいただく場合があります。また、本書に記載していない攻略方法などにつきましてはお答えできません。

本体価格はカバーに表示してあります。

ISBN978-4-04-727604-8
Printed in JAPAN

